№7 2000 [34] журнал для настоящих геймеров

ИГРОМАНИЯ

Тема номера! Все про

Diablo II

Руководства и прохождения

Shogun

Ground Control

Vampire The Masquerade

Soulbringer

Создание уровней для Half-Life

Русский зарубежный блокбастер

"Железная стратегия"

Гигантская подборка моделей для Quake 3, Half-Life и Unreal Tournament на компакт-диске!

Vampire The Masquerade: Redemption


ISSN 1560-2583



От редакции

Привет!

Эх, давненько я не брал в руки шашек... А то в последнее время главред все больше сам предпочитает писать заглавное слово, а другие только облизываются. Но в этот раз все вышло по-иному: погруженный в работу над сдачей номера, главред и не заметил, как группа лиц под моим руководством оккупировала самый мощный редакционный компьютер (другие машины не выдерживают — стоит только начать на них писать слово от редактора, как из корпусов начинает валить дым и в ноздри бьет запах паленого пластика) и срочно застрочила это послание к читателям. Когда главред опомнился — было уже поздно. Группа лиц стояла перед ним и, потупившись, протягивала еще теплые принтерные распечатки со Словом. А как известно, если уж Слово написано, то его топором не вырубишь и автогеном не выжжешь: оно непременно попадет в журнал.

И посвящено оно, которое Слово, тем перестройкам, которые произошли в этом номере. Задумавшись хорошенько над структурой журнала, мы решили переформировать имеющиеся рубрики, не внося при этом кардинальных изменений в содержательное наполнение. Задача, стоявшая перед нами, была при этом не из легких: сместить приоритеты в сторону тех разделов, которые интересны и нам, и большинству читателей. Заодно — уменьшить общее количество рубрик (в последнее время мы неоднократно получали письма о том, что в журнале сложно ориентироваться).

Некоторые рубрики мы слили вместе. Другие — минимизировали. Третьи — наоборот расширили. И так далее. Ниже я бегло пройдусь по нынешней структуре "Мании", дабы вам стало понятно, чего тут и как. Собственно, ради этого разъяснения я и взялся за Слово.

"CD-Мания" увеличилась в два раза. Мы решили, что если некая программа (или чего там еще может быть) идет на компакт, то рассказывать о ней надо не где-то там у черта на куличках, а непосредственно здесь, в "CD-Мании". Если, конечно, по этой программе некие отдельные развернутые статьи не пишутся. Как итог, сюда перекочевало, во-первых, все, что было в "Бункере" (кроме описаний редакторов), во-вторых, подрубрика "Полезных утилит" из "Паутины". И еще всякое разное по мелочи.

"Новостной меридиан" включил в себя новости по отечественной гейм-индустрии из рубрики "Россия", которая была упрощена за ненадобностью. Как так? А очень просто. Мы продолжим уделять серьезное внимание отечественным играм (возможно, даже в большей степени, чем раньше), однако теперь это будет происходить сразу в трех рубриках: "Новостной меридиан", "R&S" и "Территория разлома".

"Rulezz&Suxx". Здесь две вещи. Во-первых, немного возросли в объеме обзоры вышедших игр. Во-вторых, в дальнейшем здесь будут идти статьи по отечественным разрабатывающимся и выходящим играм (в этом номере ничего на эту тему нет по той простой причине, что как-то особо не о чем писать было).

"Территория разлома". Сводная рубрика для всех статей, которые не укладываются в рамки других рубрик. Среди прочего, это третья и последняя область, в которую перекочевали статьи из "России".

"Deathmatch". Тут все почти без изменений. Quake, Unreal, Half-Life, фраги, рэйлганы, мясо... Ну, разве что новости клубной жизни теперь публикуются именно здесь, отдельным блоком.

Рубрик[и **"Вскрытие"** и **"КОДекс"** как были, так и остались. В первой — игровой взлом, во второй — обычные и шестнадцатиричные (под программы типа МТС) коды. Аналогично, никаких модификаций не претерпели **"Железный цех"** и **"Горячая линия"**.

"Интернет" — сводная рубрика, объединившая "Паутину" и "Геймнет". Посвящена, как следует из названия, всему, что касается онлайновых дел.

"Вне компьютера" — расширенный вариант прежней "Карты, кубик, два стола". Жаль было отказываться от симпатичного всем названия, но уж больно туго оно ассоциировалось с полевыми играми. Отныне рубрика посвящена трем направлениям некомпьютерных игр: во-первых, карточные, во-вторых, настольные системы класса AD&D, в-третьих, как уже сказано, полевки. Всего в равных пропорциях. Ну и новости, конечно. Со следующего номера, кстати, они будут и по полевым играм тоже.

"Матрица" — руководства и прохождения. Как обычно. А вот **"Матрица*Plus*"** — это как бы расширенный вариант, предназначенный для статей по игровым редакторам, для подборок хинтов, для описания мультиплеера в играх (если они не подпадают под юрисдикцию "Deathmatch", конечно) и так далее.

"Почта", полагаю, пояснений не требует. Мы убрали немного непонятное название "Линия отрыва" (подразумевалось — линия отрыва конверта с письмом), заменив на всем привычное. То же самое произошло и с "Хвоем Березовым", который, чтобы никого не смущал своим вычурным названием, был легким перестуком клавиатуры превращен в **"Юмор"**.

И последнее — **"Мозговой штурм"**. Бастион викторин, конкурсов и кроссвордов, который стоял, стоит и стоять будет.

Такие вот дела. Как видите, никаких особенно серьезных изменений не произошло, в основном — перестановки и улучшения. Выражу скромную надежду, что мое небольшое Слово позволит вам лучше разобраться в новой структуре "Мании" — и на этом позвольте откланяться. ■

Искренне ваш, Олег Полянский редактор, при участии других сотрудников редакции

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук
parchuk@igromania.ru
Зам. ген. директора
Евгений Исупов
isupoff@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Денис Давыдов
editor@igromania.ru
Редакторы
Олег Полянский
rod@igromania.ru
Алексей Кравчун
operKOT@igromania.ru
Святослав Торик
torick@igromania.ru
Редактор компакт-диска
Игорь Власов
viv@igromania.ru
Корректор
Людмила Катаева
luda@obninsk.com
Дизайн и верстка
Виктор Кайков
victor@igromania.ru
Павел Васин
kabanok@yahoo.com
Серийный художник
Андрей Казанджий
Web-программист
Денис Валеев
webmaster@igromania.ru
Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский
dmitri@igromania.ru
Альтер-эго редакции
Катя Синичкина
kat@igromania.ru

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Константин Есин
sales@igromania.ru
podpiska@igromania.ru
Серьян Смакаев
Пейджер 239-1010 аб. 22396
Алексей Подгорецкий

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Алексей Густокашин
тел./факс 975-7409, тел. 975-7410
reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Константин Сачков

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 455.
Тел. (095) 975-7409, 975-7410
e-mail: *editor@igromania.ru*
сайт: *www.igromania.ru*

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Касперского».

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 26 сентября 1997г.

Цена свободная.

Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».
Заказ №1781 © «Игромания», 1998-2000.
Тираж 29600.



"Unfinished Business — прямое продолжение сюжетной линии JA2. Лично я склонен полагать, что это станет логической связкой сюжетов второго и третьего "Альянса". стр. 24



"Prospector. Это не имя и не должность. Это — судьба. И это — воплощение игрока на просторах Iron Strategy. Воплощение, которое необходимо довести живым до самого конца игры." стр. 27



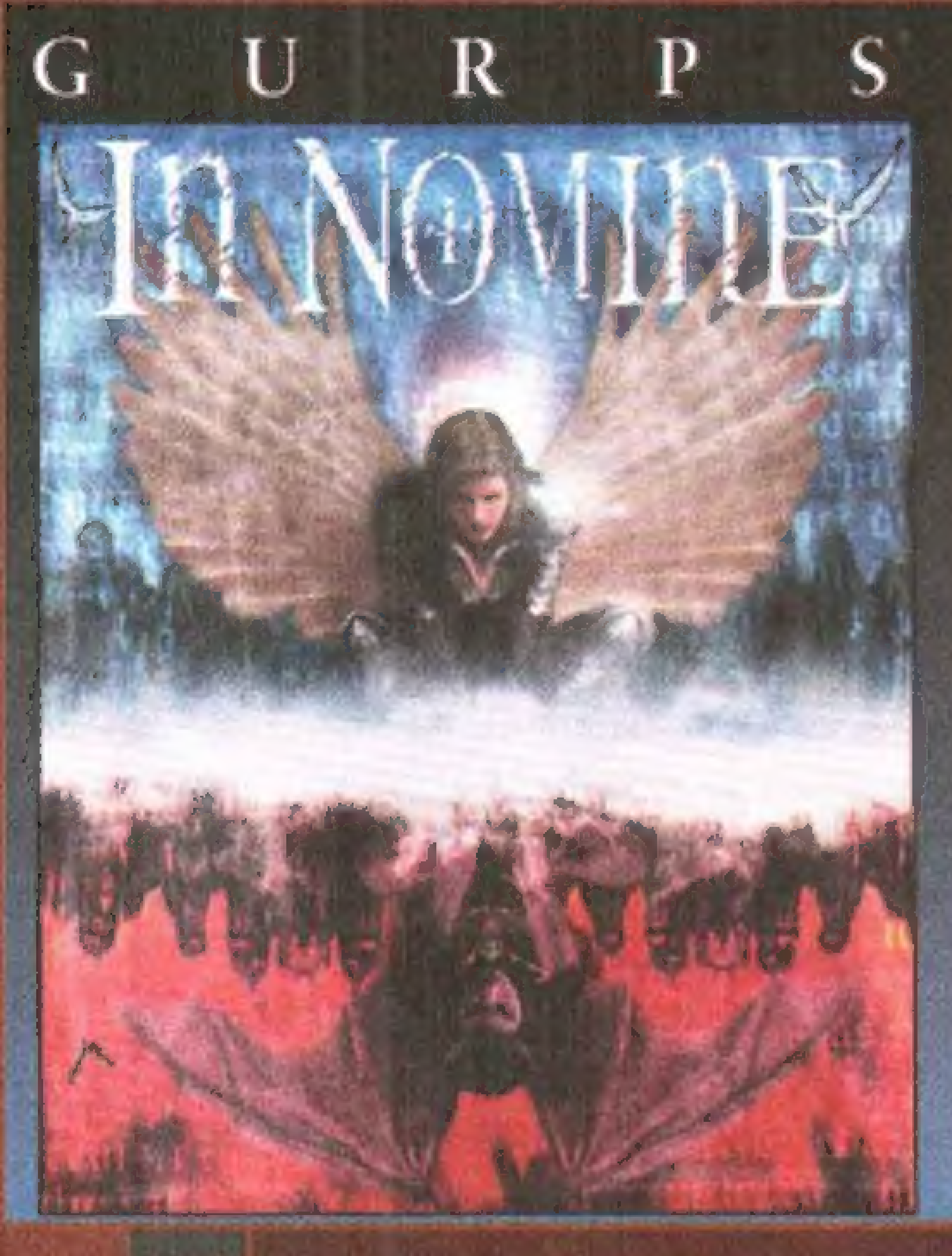
"Такие приятные вещи, как автономная турель и миниатюрная "черная дыра", затягивавшая в себя подряд всех неосторожных." стр. 33



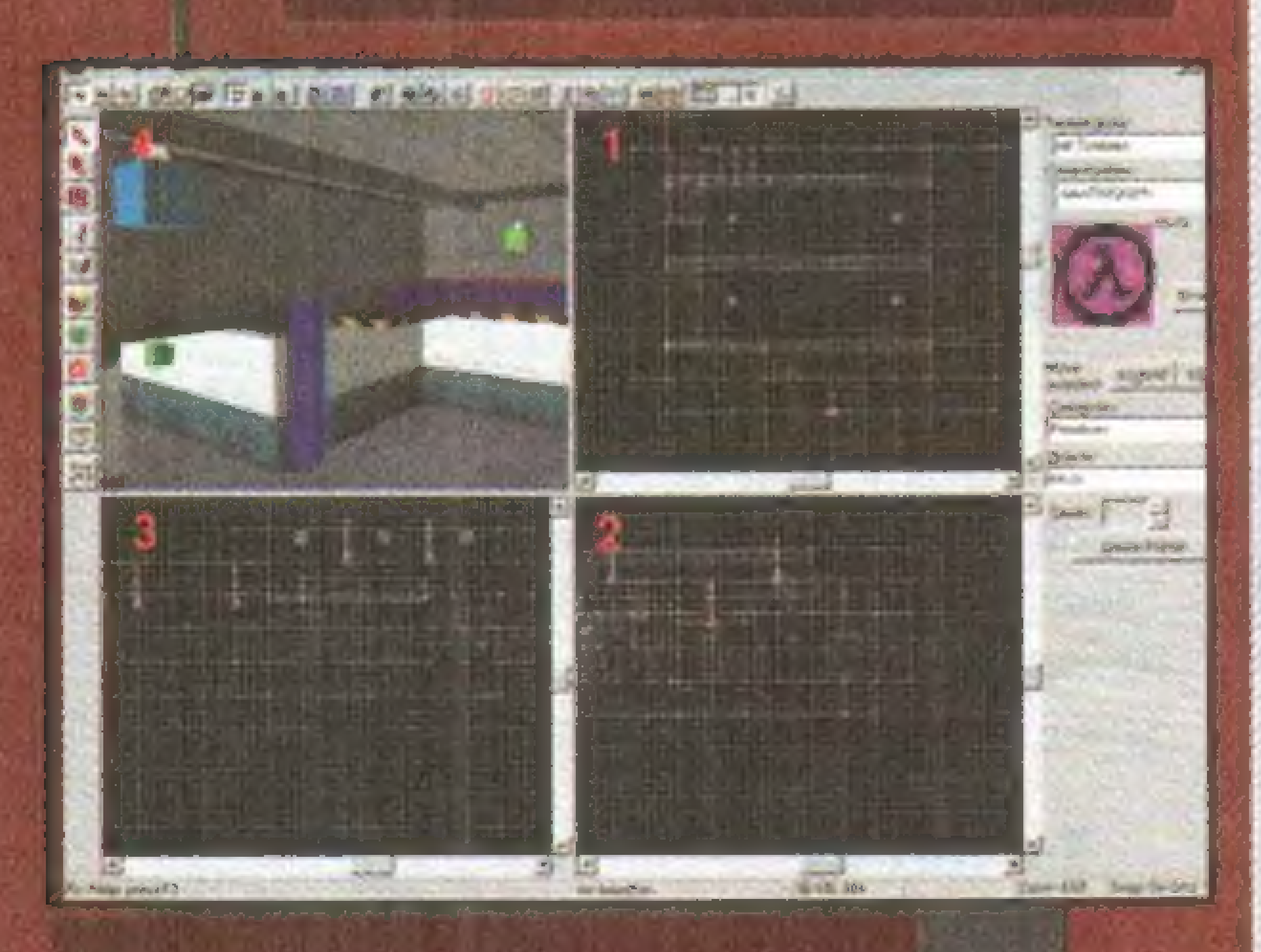
"Предметы в Diablo 2 гораздо более разнообразны, чем в первой части. Они бывают обыкновенные, socketed, магические, редкие (rare) и, что представляет наибольший интерес, уникальные (unique). Из уников максимальную ценность представляет, с нашей точки зрения, оружие." стр. 85



"Давным-давно, в одной сказочной стране, жили-были два брата-акробата. И звали их AMD и Intel. Жили не тужили, да вот приключилась беда: стал меньшой брат, AMD, старшому спать спокойно не давать. Все что-то мастерит выпиливает из кремния..." стр. 48



"Игра — вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе." стр. 68



"Определитесь с тематикой уровня. Что это будет — завод по переработке радиоактивных тходов или военная база?" стр. 144

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

МОДЕЛИ ДЛЯ УБИЙСТВА

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Тема компакт-диска

На нашем компакт-диске вы без труда обнаружите отличную подборку моделей для трех основных мультиплеерных игр: **Quake 3**, **Unreal Tournament** и **Half-Life**. Теперь вы сможете нарушить стандарты, явившись перед своими противниками в виде Кролика, Земляного Червя Джима или, скажем, страшного Чужого. Представьте: ваш недруг идет по темному коридору, и тут на него выскакиваете вы в виде дикого, но симпатичного монстра, придуманного великим Гигером для фильма "Чужой"; ручаюсь, он не только не сможет стрелять, но и лишится на время дара речи. "Ммм...ммм!..мМM..." — вот и все, что он вам скажет. Вы, сорвав легкий фраг, тут же смените модель на Horned Reaper'а, и в следующий раз ваш приятель, ожидая увидеть Чужого, вновь растеряется и стремительно погибнет под ударами вашей косы... пардон, ракетницы. Добить болезного вам поможет модель Кролика — не предвидя столь яркого контраста между вашими воплощениями, противник только засмеется тихим, бессмысленным смехом и пойдет по улице, необыкновенно скоро бормоча: "Тройка, семерка, туз...". В общем, разнообразие в массы, и пусть никто не уйдет обиженным!

Подробную инструкцию по установке представленных на компакте моделей вы сможете обнаружить в рубрике Deathmatch. Помимо того, там же даются некоторые адреса в Интернете, отправившись по которым, особо алчные читатели смогут накачать себе еще, еще, еще много разнообразнейших интереснейших оригинальнейших и неподражаемейших в своей уникальности моделей на все виды жизни, досуга и фрагобойнического человекорасчленительского творчества. ■



ДЕМО-ВЕРСИИ



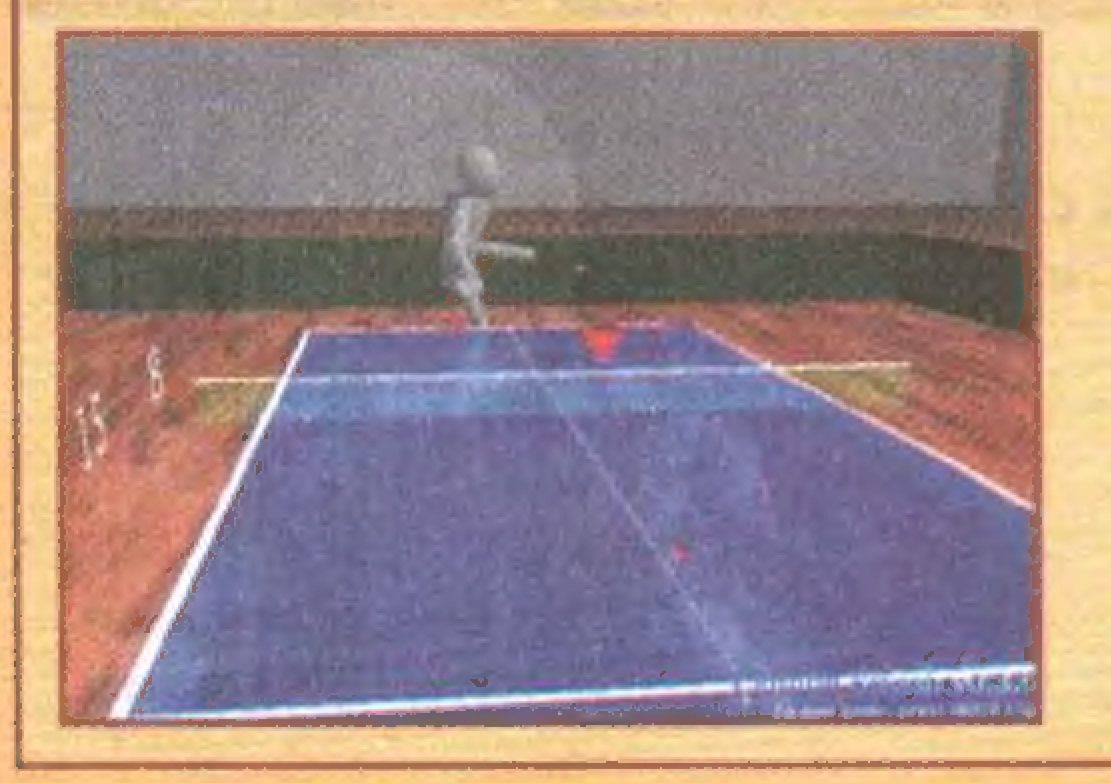
Святослав Торик (torick@igromania.ru)

Прошедший месяц оказался беден на интересные демо-версии - преимущественно появилась всякая ерундистика, которую выкладывать на компакт не имеет ни малейшего смысла. Ну мы и не стали заморачиваться. Зато высвободившееся место позволило нам поставить массу всего другого. Чего именно? Проглядывайте "CD-Манию", на ее страницах обо всем рассказано.

Cannon Smash

Жанр — 3D пинг-понг
Разработчик — nan@utmc.or.jp
Издатель — В природе не обнаружен
Требования — P-200, 32Mb
Размер — 1,1Mb
http://ftp.telepac.pt/pub/3dfiles/games/csmash-0.4.0-i386-win32.zip

Настольный теннис. В том виде, в котором он и должен был быть (если бы не отдельные глюки). Игра для одного/двух фанатов пинг-понга. Красиво и весьма играбельно. Поддерживается ускорение — не без помощи Direct3D.



Cue Club

Жанр — Бильярд
Разработчик — Midas Interactive
Издатель — аналогично
Требования — P-166, 16Mb, (3D уск. рекомендуется)
Размер — 6,1Mb
www.3dfiles.com/games/cueclub.shtml

Меня лично всегда привлекал бильярд. Снукер, американка, русский бильярд. Правда, с партнерами плохо — как ни зайду в любимое заведение на Ломоносовском проспекте, так никого... Но теперь-то у меня есть, к чему стремиться. Абсолютно трехмерный снукер, с очень даже интуитивным интерфейсом (VP2 с AP отдыхают). И главное — возможность поиграть по сетке и Интернету — в общем, каждому поклоннику данного вида спорта очень рекомендуется... Правда, демка ограничена 90-секундным лимитом, но на то она и демка...

Starlancer

Жанр — Космический симулятор
Разработчик — Digital Anvil
Издатель — Microsoft
Требования — P-233, 64Mb
Размер — 72Mb
www.3dfiles.com/games/starlancer.shtml

Первый громкий тайтл от Digital Anvil. В принципе, Wing Commander образца двухтысячного года, но... Ты — пилот далеко не первого класса. Хотя тебе и дозволено участвовать в военных операциях, так что давай, зарабатывай должности и ранги. Здесь, конечно, не Килрати, но своих врагов наживешь быстро. И еще: посмотри на издателя и сделай вывод о качестве игрушки...



Terminus

Жанр — Космический симулятор
Разработчик — Vicarious Visions
Издатель — см. выше
Требования — P-2 300, 64Mb, 3D уск.
Размер — 40Mb



ftp://ftp.meccaworld.com/pub/downloads/terminus/terminusdemowin12.exe

Двести лет тому вперед. Колонизация Марса, исследование Солнечной системы. Все идет тихо-мирно... пока вдруг не обнаруживаются технологии Чужих. Прогресс идет семимильными шагами, между колонией Марса и Землей возникает некое противостояние... и тут появляешься ТЫ. Человек, которому хочется жить. В основном за счет заданий и их выполнения. Наемник ты, короче. Поздравляю. Проходи тренировочные миссии и немножко скирмиша... пока полную версию не купишь.

Vampire: The Masquerade — Redemption

Жанр — RPG
Разработчик — Nihilistic Software
Издатель — Activision
Требования — PII-266, 64Mb
Размер — 91Mb
ftp.telepac.pt/pub/3dfiles/games/vampire_demo.exe

Сошлись как-то раз Силы Зла и Силы Добра в очередной битве за мир. Светлых представляли крестоносцы, темных — всякая нечисть типа скелетонов и зомби. И была еще одна сторона, тяготеющая к темным — Вампиры. Этим было вообще наплевать на все людские разборки. Им бы лишь кровушки регулярно принимать (внутрь), чтоб не помереть с голодухи. Да еще с братьями по племени в очередной раз территорию поделить. Тебя, друг мой Кристоф, выбрали орудием вершения судьбы клана Бруджа. Попал ты, приятель, в та-акую заварушку... несколько первых уровней демки вернут к тебе ясность и понимание... ну а коли уже играешь в полную версию — пройдись по Матрице, найдешь кое-что интересное... ■



ДЕМО-ВЕРСИИ
CANNON SM
CUE CLUB
STARLANC
TERMINUS
VAMPIRE: THE MASQUERADE – REDEMPTION

ИГРОМАНИЯ
ДЕМО-ВЕРСИИ
ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ
ТРЕЙНЕРЫ
РЕДАКТОРЫ
СОХРАНЕНКИ
ИГРОВАЯ ЗОНА
УТИЛИТЫ
рубрики
DEATHMATCH
ВСКРЫТИЕ
ИЮЛЬ 2000 # 07
демонстрационный CD-ROM



ПАТЧИ
Diablo 2
Dungeon Keeper 2 (!)
Half-Life
Half-Life: Opposing Force
Icewind Dale
Rainbow Six: Rogue Spear — Urban Operations
Shogun: Total War
Soldier of Fortune
Tiberian Sun
Tzar
Unreal Tournament

ТРЕЙНЕРЫ
PrEditorDiablo 2
KKnD Xtreme
Lula: The Sex Empire
Master of Orion 2
Metal Fatigue
Tomb Raider 4

[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
Vampire NOD SDK
Worldcraft 2.0

УТИЛИТЫ
Desktop Architect
Dissect Image
Earth Browser
LoveBug Squasher
Lydia
MaxiNote
Rotate и Shakedown
SapFile
StereoMaker
Three Fifteen Music System
Thumb Instruction Kit
WebWhacker

SAVE-ФАЙЛЫ
Soulbringer
Vampire: The Masquerade — Redemption

ИГРОВАЯ ЗОНА
Aliens vs. Predator
Imperium Galactica II
FreeSpace 2
StarCraft (!)

DEATHMATCH
Моды для Half-Life
Бот для Half-Life
Мод для Quake 3: Arena
Моды для Unreal Tournament

ВСКРЫТИЕ
Game Cheater

HEROES OF MIGHT&MAGIC 3
20 конкурсных сценариев (!)

СОФТ НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ
Архиваторы
ACDSee
DirectX
FTP-клиент
ICQ
Magic Suitcase
Magic Trainer Creator

ПАТЧИ



Святослав Торик (torick@igromania.ru)

Патчи, как, впрочем, и всегда, берутся с Adrenaline Vault (*www.avault.com*). Можно попробовать на 3DFiles (*www.3dfiles.com*). Если уж совсем плохо, то ищи на страничках издателей/разработчиков (список есть на все том же 3DFiles). Или на нашем компакте.

Diablo 2

Версия 1.01
Размер 0,7Mb
ftp.blizzard.com/Pub/diablo2/patches/D2Patch_101.exe

Убито огромное количество багов. В том числе и ошибка с переназначением пробела (он продолжал закрывать окна, даже если его переназначить на другое действие). Также: больше нет проблемы с переключением между окнами "Альт-Таб" во время мультиков. В основном, разработчики боролись с багами, вызывающими выброс из игры или зависание компьютера.

Dungeon Keeper 2

Версия 1.70
Размер 30Mb
ftp.cdrom.com/pub/avault/patches/Dk2Update130to170_English.exe

Улучшает поддержку EMBM. Вводит нового персонажа — **Maiden**, которая умеет сетью опутывать врага. Плюс новая ловушка — **Jack-In-The-Box**. Этот умеет убивать импов и наносить небольшой урон Heart of the Dungeon. ВНИМАНИЕ: данный патч не работает с сохраненками предыдущих версий. Перед установкой заплаты неплохо бы переинсталлировать саму игру. И еще: личный бонус от составителя "CD-Мании" — три бонус-пака для нашей любимой игрушки...

А еще, дополнительно, можете разжиться всяким разным добром на сайте:
http://dk2.ea-europe.com/uk/dk2/content/downloads/desktop/

Среди прочего, там можно, например, скачать вот такие вот обои (см. картинку рядом; это фрагмент).

Half-Life

Версия 1.1.0.0.
Размер 37,5Mb
ftp.telepac.pt/pub/3dfiles/patches/hl1100.exe

Абсолютно новый сетевой движок. Team Fortress 1.5 — огромное количество фиксов и добавлений. Этот патч должен быть у всех и у каждого. Тем паче, что све-

жая версия Counter-Strike ставится только на H-L 1.1.0.0.

Half-Life: Opposing Force
Версия 1.1.0.0.
Размер 12,3Mb
ftp.avault.com/patches/10001100.exe
Предлагает новый режим — Capture The Flag, обеспечивает совместимость с Half-Life версии 1.1.0.0.

Icewind Dale
Версия Beta Patch
Размер 3Mb
ftp.interplay.com/pub/patches/IWDpatch.zip
В первую очередь обратите внимание на версию патча. Он не прошел еще ОТК в Interplay, так что пользовать его вы будете на свой страх & риск. Да и чинит он, в целом, проблемы с мультиплеером...

Rainbow Six: Rogue Spear — Urban Operations
Версия 2.51 Beta
Размер 2,8Mb
ftp.redstorm.com/pub/urbanops/UO251US.exe
Исправлено множество ошибок. В том числе, для single player и multiplayer. Перечислять все слишком долго, но патч просто обязан быть установлен.

Shogun: Total War
Версия 1.01
Размер 4,4Mb
ftp.cdrom.com/pub/avault/patches/shogun20v1-01.zip
Данный патч направлен исключительно на исправление ошибок в мультиплеере.

В частности, убивает баги, связанные с подключением к сети America OnLine. Вот последнее — для вас это актуально?

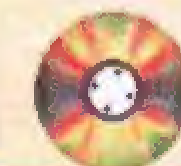
Soldier of Fortune
Версия 1.05
Размер 1,8Mb
ftp.avault.com/patches/sof105patch.exe
Оптимизация EAX. Поддержка A3D теперь умеет распознавать карточки на чипе Vortex2. Кое-какие мультиплеерные правки. Патч ставится только на версию 1.03, так что 1.04 beta придется стирать.

Tiberian Sun
Версия 2.03
Размер 5,6Mb
ftp.westwood.com/pub/tiberiansun/updates/TS203EN.EXE
Никакой информации по патчу доступно на момент скачивания не было. Надо полагать, что он, как и его предшественники, устраняет особо назойливые баги и потихоньку шлифует баланс...

Tzar
Версия 1.05
Размер 2,5Mb
ftp.talonsoft.com/pub/tzar/tzarpatch-101-to-105-usa.exe
Исправляет множество серьезных ошибок, а также весьма нехило меняет геймплей. Появилась поддержка Haemimont Gaming Network.

Unreal Tournament
Версия 226 final
Размер 7,2Mb
www.unreal.ru/files/UnrealPatch226Final.exe
Видимо, это последний и окончательный патч к великой игре. Именно на него будут ставиться свежие моды и мутаторы. Именно он устаканивает окончательный баланс. Именно он... ну и так далее. ■

ТРЕЙНЕРЫ



Святослав Торик (torick@igromania.ru)

Diablo 2
ftp.avault.com/cheats/d2chedit.zip
www.xcheater.com/pc/d/201.shtml
Первое. Редактор персонажей. Хотите начать игру варваром десятого уровня?..
Второе — ссылка на страничку с трейнерами. Чего тут только нету! И редактор сохраненок, и денег можно нахапать бесконечно, и коллекция персонажей — каждый сорокового уровня. Несколько трейнеров для разных версий игры. Есть даже несколько редакторов персонажей... Все это — у нас на диске в директории Trainers\Diablo2.

KKnD Xtreme
ftp.avault.com/cheats/kkndx.zip
Бесконечная нефть.

Lula: The Sex Empire
ftp.avault.com/cheats/lsavecr.zip
Редактор сохраненок.
Только для версии 1.69.

Master of Orion 2
ftp.avault.com/cheats/chtrmoo2.zip
Редактор сохраненок.
А что - поредактируем!

Metal Fatigue
ftp.avault.com/cheats/cm-mtftr.zip
Бесконечные металджоули и люди.

Tomb Raider 4
www.xcheater.com/files/tr4trn28.zip
Трейнер с двадцатью восемью (!) опциями. ■

НОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

Антон Логвинов (ail@dubna.ru)

Так получилось, что в этом месяце по нам вдарили целым шквалом новых редакторов, причем как официальных, так и неофициальных. Видимо, разработчики пытаются побыстрей разделаться с данными ими обещаниями и уехать пить пиво на Гавайи, и в следующем месяце мы такого богатства не увидим. Итак, посмотрим, что же принес нам этот плодовитый месяц...

Motocross Madness 2 TE
www.fileplanet.com/index.asp?file=45713&download=1
Размер — 20.06Mb
Официальный редактор к "Демонам на ухабах 2" (c) "Фаргус". Этот редактор фанаты ждали давно, ждали с нетерпением, а в результате получили фирменную громадину под двадцать мегов. Оправданы ли ожидания? Думаю, да, но размер... Хотя — на наш CD залезть ему никто не мешает...



SL Edit ver. 1.0.0
www.lancersreactor.com/editing/download/download.asp?id=5
Размер — 2.05Mb
Новоиспеченный редактор к недавнему детищу небезызвестного Криса Робертса. Позволяет редактировать hog-файлы космосима StarLancer, т.е. — возможности не очень

большие, но в следующей версии обещают больше, а все потому что неофициально...

Vampire NOD SDK

www.3ddownloads.com/showfile.php3?file_id=91681
Размер — 5.5Mb

Самый горячий из всех редакторов этого номера. Нет, не то говорю. Это не просто редактор, это целый SDK к горячему хиту **Vampire: The Masquerade — Redemption!** В комплект входят:

* Embrace — редактор уровней с документацией;
* Исходные коды движка с документацией к ним;
* "Родные" скрипты от сингл и многопользовательской игры;
* Редактор NOD-файлов;
* Вьювер NOD-файлов;
* Экспортер NOD-файлов для редактировании в 3D-редакторе Maya.

С помощью этого SDK вполне можно создать свой MOD, так что не жалей времени!

Worldcraft 2.0

http://halflife.gamedesign.net

В этом номере мы публикуем первую за время существования "Мании" статью по редакторам для 3D игр; а конкретно — руководство по редактору Worldcraft 2.0 для Half-Life. С его помощью вы сможете создавать уровни и даже целые mission pack'и для себя, знакомых и всяческих конкурсов (до сих пор проводятся, кстати). На компакте также лежит одна карта, специально сделанная автором статьи для "Мании", а значит — для вас. Смотрите, учитесь. Творите.

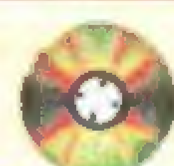
igroman1.bsp — уровень, готовый для запуска (поместить в .\halflife\valve\maps и запустить через консоль командой map).

igroman1.rmf — неоткомпилированый уровень для просмотра и редактирования в Worldcraft.

igroman1.map — неоткомпилированый уровень для просмотра и загрузки в других редакторах H-L. ■

Антон Лымарев aka Rosco (mcqueen@limpbizkit.com)

ПОЛЕЗНЫЕ УТИЛИТЫ



Desktop Architect

www.desktoparchitect.com
Размер — 1.9Mb

Эта утилита позволит создать собственную тему для рабочего стола Windows. Интерфейс программы обеспечивает доступ ко всем элементам десктопа: курсорам, эм-



блемам, звукам, скринсейверам, обоям и т.п. Помимо того, что вы можете создать свою тему, Desktop Architect позволяет редактировать темы, включенные в Microsoft Plus (Windows 95, 98, NT и 2000). Desktop Architect является наиболее функциональной утилитой из программ подобного рода. Например, она позволяет изменить стандартные Windows-иконки, типа изображения принтера, мыши и т.п. Мало того, что программа создает темы, она поможет вам управлять ими. Фактически, это лучшая альтернатива Microsoft Plus. Модуль под названием Theme Install Wizard позволит без затруднений устанавливать скачанные с И-нета темы. А Theme Scheduler будет изменять темы на рабочем столе в таком порядке, который вы установите сами. К тому же, Desktop Architect распространяется абсолютно даром.

Dissect Image

http://i.am/wapnuri
Размер — 1.9Mb

Графическая утилита для создания изображений в формате WBMP с интересными особенностями их обработки. Dissect Image создает схемы контуров, которые может без затруднений выделить в любой части изображения. Программа поддерживает форматы BMP, GIF, JPEG, ICO, WMF, RAW и WBMP.

Earth Browser



www.earthbrowser.com/EarthBrowserInstall.exe
Размер — 1.2Mb

Earth Browser —программа, показывающая трехмерную модель нашей планеты в реальном времени. Прежде всего — это метеорологический инструмент, способный предоставить сведения о текущей погоде на любом континенте. Также вы можете принимать информацию о погоде и пятидневные прогнозы любого из 400 "международных" городов. В Earth Browser изначально загружено 650 городов, но ничто не мешает вам загрузить еще сотню-другую.

Земной шарик можно вращать в любом направлении и четыре раза в день любоваться на спутниковые снимки расположения облаков на поверхности планеты. Трехмерная модель Земли показывает точные ночные тени и отображает движение дневного света в течение любого отрезка времени. Также программа отображает время всех находящихся в базе данных городов.

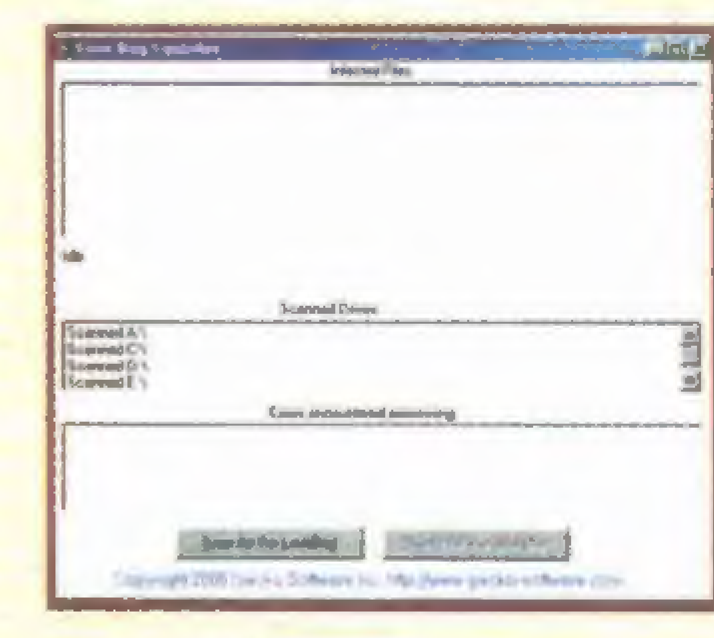
Наряду с главным интерфейсом Earth Browser имеется небольшое меню опций. Нажимая на соответствующие кнопки, вы можете двигать модель планеты и приближать изображение в любой точке. Earth Browser показывает локализацию действующих вулканов и точки сейсмической активности. Кликнув мышью на вулкан или зону землетрясения, вы получите небольшую справку об этом месте. Кроме того, программа содержит ссылки на несколько веб-камер в крупных городах.

Потребуется QuickTime Player 4.0.

LoveBug Squasher

www.gecko-software.com/html/LoveBug.html
Размер — 1.7Mb

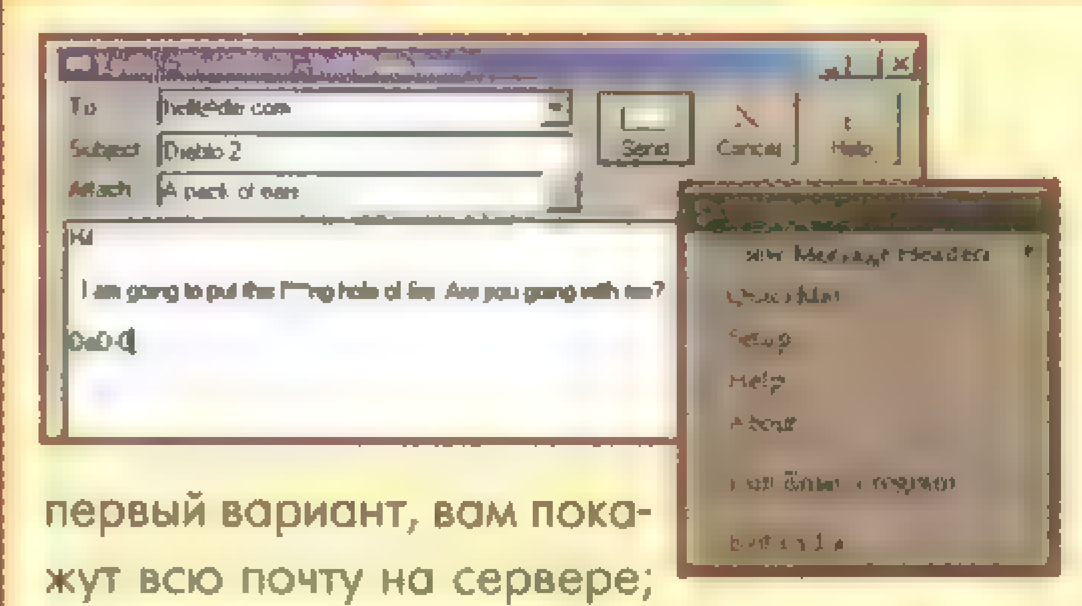
Сканирует ваш компьютер на предмет наличия в нем различных версий вируса LoveBug. Выдает листинг зараженных файлов, которые можно удалить, что называется, "не отходя от кассы". Также восстанавливает весь реестр, если он заражен и поврежден. Работает лучше других LoveBug-сканеров.



Lydia

www.kabsoftware.com/lydia_download.htm
Размер — 388Kb

Lydia плотно усиживается в вашем system tray и начинает сторожить приход новых e-mail'ов. Как только письмо опустилось в ящик, вы можете выбрать одну из двух опций: либо посмотреть заголовок письма, либо загрузить почтовый клиент. Если избран



первый вариант, вам покажут всю почту на сервере; будет возможность выбрать и скачать нужные сообщения. При помощи Lydia можно быстро отвечать на письма, посылать аттачи; утилита легко поддается конфигурированию — например, можно изменять частоту проверки ящика. Также есть возможность установить какой-нибудь wav-файл, под звуки которого будет приходить почта... В общем, специально для тех, кто до сих пор не познал еще все преимущества почтового клиента по имени The Bat! и продолжает мучиться под ущербным Outlook Express.

MaxxNote

www.maxxnote.com/demo/

Размер — 2.7Mb

MaxxNote — адд-он для e-mail клиента. Утилита сжимает и отсылает видео-файлы за более короткий промежуток времени, нежели заняла бы их скачка из Сети. Вы выбираете, скажем, avi-файл, а программа, сжав его в пределах разумного (с небольшими потерями качества), отсылает по нужному адресу. Однако эта утилита работает далеко не со всеми известными форматами видео — она пригодна лишь для smf- и avi-файлов. Перед отправкой видеопослания можно также приаттачить к письму MaxxNote Viewer, и получателю не придется устанавливать специальный софт для просмотра ролика.

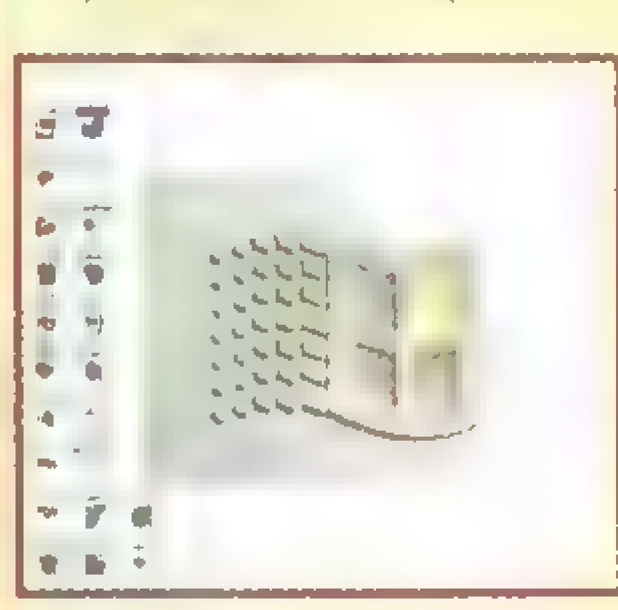


Rotate и Shakedown

www.rjlsoftware.com/software/entertainment/

Размер — обе по 128Kb

Две программки-прикола от известной RJL Software. Первая утилита называется Rotate и функция ее очень банальна, я бы сказал, избита — переворачивать экран вверх ногами. Вторая же программка — Shakedown — более оригинальна. Она заставляет экран трястить, доводя тем самым юзера до состояния маниакальной депрессии. Эх, загрузить бы такие утилиты нашему верстальщику... ;)



SapFile

ftp://ftp.freeware.ru/pub/mycomputer/games/sapfile.exe

Размер — 21Kb

Смешная и немного глючная программка. По сути, это оптический прикол: вы должны минуту-полтора смотреть в центр вращающихся полос, а затем взглянуть на свою ладонь. Очень забавный эффект выходит.



StereoMaker

www.foundationcompany.com/download/pc/stereomakerdemo.zip

Размер — 2.2Mb

Интересная утилита, которая преобразовывает изображения и видео-ролики в стереоскопическое псевдо-3D. Отличный способ получить чего-то большее от любимой картинки. Чтобы в полной мере насладиться всей прелестью объемного изображения, вам понадобятся очки с голубой и красной линзами. Для преобразования видеоряда утилита требует QuickTime.



Вы выбираете картинку или видео-файл, и программа сама начинает преобразовывать исходник; результат можно просмотреть либо в графическом редакторе, либо при помощи того же QuickTime. Утилита обладает небольшим набором операций с графикой, например, возможно изменение контрастности. Shareware-версия полностью функциональна, но на каждое измененное изображение помещает очень тоненький (почти не мешающий) крестик.

Three Fifteen Music System

www.threefifteen.net

Размер — 10.7Mb

Это великолепная утилита для систематизации и воспроизведения музыки, скачанной из Сети. Она содержит в себе встроенный браузер с более чем 150-ю уже "готовыми" ссылками на источники музыкальных композиций. Интерфейс программы напоминает базу данных, которая позволяет совершать различные транзакции с десятками тысяч скачанных файлов. TFMS также может сканировать компьютеры, подключенные к Сети, чтобы импортировать файлы в "музыкальную коллекцию", поиск в которой производится по ключевым словам. Интерфейс помогает легко найти композицию в своей коллекции и создать плей-лист (mp3-, wma- и wav-файлы).



Также TFMS поддерживает базу данных CDDB: если вставить какой-нибудь музыкальный диск в компьютер, то утилита автоматически скачает из Сети информацию обо всех треках.

ThumbStruction Kit!

http://jgoware.com/download/jgothkit.zip

Размер — 3.2Mb

ThumbStruction Kit! — очень хорошая утилита для просмотра картинок. При помощи slideshow viewer'а можно сделать слайдшоу из всех картинок в каталоге всего за один клик. Программа за счет встроенных в нее пакетов позволяет легко создавать эскизы (thumbnails), веб-странички, слайдшоу и скрин-сейверы.



WebWhacker

www.bluesquirrel.com

Размер — 3.9Mb

Наверное, случалось так, что ваш браузер каждый раз заново грузит инфу со странички, которую вы посещаете несколько раз в день. Казалось бы, пять минут назад был на этом сайте, а опять приходится ждать появления всех картинок, текстов и прочего. Нет бы взять их из памяти! В таком случае поможет эта утилита. Она грузит веб-страницы в локальную память вашего компьютера. После того, как вы выберете несколько типов файлов, которые программа должна проигнорировать при сохранении очередного сайта, WebWhacker приступит к своим профессиональным обязанностям. После сохранения страницы в памяти компьютера утилита начинает следить за ней, уведомляя вас о каких-либо изменениях на сохраненном веб-узле. Может оказаться очень полезной, если вам необходимо отслеживать изменения на каком-либо сайте в динамике. Очень пригодится, например, ньюсмейкерам. ■

Антон Логвинов (ail@dubna.ru)

Игровая зона
(ex-"Бункер")



Aliens vs. Predator

На сайте *www.avpnews.com*, помимо кучи разнообразной информации, в разделе download лежит отличная тема для рабочего стола (1,44Mb), а также скин Чужих для Winamp (154Kb). Для установки первого просто распакуйте архив на диск (не забудьте убедиться, что у вас включена поддержка тем рабочего стола), где содержится Windows, а для установки второго поместите файлы в директорию Skins папки Winamp.



Imperium Galactica II

По адресу *www.imperiumgalactica2.com* разработчики этой небезызвестной игрушки постоянно выкладывают разнообразные апдейты. Так, например, там вы найдете (как и на нашем CD) исправленный Setup, позволяющий выставлять разрешение выше 640x480, патч для введения в игру режима multiplayer (его, кстати, очень многие ждали, т.к. высказывается все больше мнений о том, что игра создана именно под мультиплеер), несколько новых карт (Payback, Second Chance, плюс еще одна, о которой мы уже упоминали в предыдущих выпусках) и т.п. Заходите туда раз в месяц, и что-нибудь новое обязательно найдете.



FreeSpace 2

Найти какое-нибудь обновление для космосима всегда было большой проблемой, точнее, для них, как правило, мало что выпускали, кроме адд-онов. Но не в случае со FS2 — разработчики в свободное время поклепывают миссии для своего детища и выкладывают их по адресу *www.freespace2.com/downloads.cfm* Таким образом на сайте уже можно найти пакет из шести мультиплеерных миссий. Для установки скопируйте их в директорию data/missions папки FreeSpace'а. Также там можно найти несколько красивых wallpaper'ов



StarCraft

Народное творчество в StarCraft давно не сходит со своего апогея; мы решили подвести некоторые его итоги. С этой целью мы проникли на один из самых известных сайтов, посвященных SC — *www.starcraft.org*, и выкачали до последнего байта избранные архивы. На нашем диске вы найдете порядка двадцати пяти (!) мегабайт всевозможных фичей для StarCraft. Замечу, что в данном разговоре мы не касаемся темы карт, ибо даже всего диска на них не хватит. Но если вам так уж нужны новые карты, то сходите в соответствующий раздел названного сайта (Scum Center), а мы, возможно, как-нибудь еще вернемся к этой теме. Итак, рассмотрим различные примочки, рассортированные "по типам".

Для установки какого-либо добавления (программы не в счет) к StarCraft вам нужно скачать программу под названием StarDraft (*http://camelot.warzone.com*) — это менеджер cwd-файлов. Он поможет вам как в установке пришлых обновлений, так и в создании своих собственных. Плюс ко всему в комплекте есть программа Arsenal II для редактирования параметров юнитов и апдейтов к ним. Для установки апдейта необходимо скопировать нужный cwd-файл в директорию StarDraft, затем запустить Patch Loader и отметить нужный cwd-архив, после чего подождать автоматического запуска игры. Да, и не забудьте скопировать storm.dll из директории StarCraft в директорию StarDraft (улавливаете разницу в названиях?).

Начнем с простейших обновлений, вроде новой графики для юнитов и зданий. Большинство этих обновлений заменяют графику определенных стандартных объектов, не меняя при этом их свойства. Далее просто пойдет перечисление юнитов и зданий, находящихся на сайте и у нас на диске

Перечень новых юнитов:

Babylon 5 Shadow Ship, Black Op, PotatoWraith, Alien Craft, SolarArchon, VortexArchon, Twilight, MotoMech, X Archon, Dr. Evil Wriath, Cloaked Detector Drone, HellBird, Xel'Naga WarCruiser, Star Edit Enhancer, HK-112, DuneRunner, Nuke-Guy, Nijino, Bomb, Spidermine to Installation Gun, Airliner, Mon Calamari Star Cruiser.

Из этого богатого списка несколько юнитов хотелось бы особо выделить.

Babylon 5 Shadow Ship — как можно догадаться, это корабль Теней из B5, он заменяет собой Guardian Зергов.

MotoMech — а вот это привет всем игрокам в SC из вселенной BattleTech. Представьте себе кабину (и только ее) от робота Vulture вместо одноименного мотоцикла Терранов

Mon Calamari Star Cruiser — как по мне, так это самый аппетитный юнит из всего набора. Заменяет Cruiser Protoss'ов на известный крейсер из "Звездных Войн", причем место протоссовских бортовых истребителей займут крошечные A-Wing'и!

Перечень новых зданий (рекомендую посмотреть все)

Infested Nexus, FF7 Junon Cannon, Terran Power, Shield Generator, Enhanced Cybercore, Enhanced Forge, Nexus Pyramid, DeathStar, Starbase, Spire.

Далее стоит упомянуть о так называемых конверсиях. По сути, это тоже самое, что и юниты, но все они имеют следующую характерную черту: обычно в комплекте присутствует несколько новых юнитов — помимо изменения самой графики, изменяется портрет, название, картина повреждений и иногда даже звуки. Также существуют конверсии для редактора карт, они обычно расширяют его возможности. Рекомендую посмотреть все конверсии, ибо они того стоят. Установка проходит также через Patch Loader

Перечень конверсий:

Alien Invaders, Biggie, NeoTech (самая боль-

шая и самая популярная конверсия), Advisor, MarineSetup, Terran Shield, Generator, Brood War Unit Enhancment Patch, Untold Chapter Patch, Defenders of the Khala, Odd Craft, The Craft, Final Fantasy 3, Orbit, StarEdit SE, Staredit Mod Pack, Stareditmod II.

Теперь перейдем к обзору различных программ, сотворенных для StarCraft, как официально, так и неофициально.

Storming — эта небольшая программка "выворачивает внутренности" mpq-архивов SC. Ставится в любую директорию.

MPQ Viewer — программа, аналогичная предыдущей, но с более удобным интерфейсом. В установке есть один любопытный момент: если установить ее в директорию Brood Wars (адд-он к SC, если кто не знает) и не заменять при установке sc_data.txt, то подключатся только broodwars'овские, а если установить в другую директорию (или заменить sc_data.txt при установке, чего не рекомендую), то он будет видеть только "родные" файлы. От этого можно избавиться, распаковав файл Bw_data.zip с усовершенствованным sc_data.txt в директорию с программой.

SCM to JPEG Converter — название говорит само за себя. Конвертирует SCM-файлы в формат JPG. Да, вы не ослышались, эта программка делает из starcraft'овской карты картинку! Можете нарисовать карту, распечатать и ходить друзьям показывать или на стену повесить. Теперь поняли, как в журналах в описании прохождений SC появляются цельные карты? :) Шутка.

Sound Editor — редактор звуков для игры от самой Blizzard. На самом деле, "редактор" — это громко сказано. Эта программа вынимает из mpq-архива все звуки и делает так, что при замене этих файлов на другие изменяются и звуки в игре. Но помните, в SC все звуки записаны в формате 16-bit, 22.050 kHz, Mono .WAV. В hlp-файле редактора обозначены файлы всех звуков игры, их значение и расположение, для удобной ориентации в редактировании.

ScDAP — классная программа для подсчета повреждений, наносимых тем или иным юнитом. Сначала нужно поставить версию 1.1, а потом пропатчить до версии 1.2.

Заканчивая разговор о программах, хочется отметить, что мы, признавая приоритет подрубрики для offline-пользователей, не поместили сюда описание различных программ для BattleNet. Кому интересно, могут сбегать на все тот же сайт и скачать нужное.

Кроме перечисленного, на нашем компакте вы найдете различные темы для рабочего стола, наборы звуковых схем для ICQ, скины для Winamp и т.п. На этом все, до следующего выпуска! ■

Матрица

По просьбам трудящихся выкладываем на компакт **редактор к Ground Control**. Данная утилита занимается редактированием и созданием SQD-файлов. При этом можно сменить настройки как синглплеерной игры, так и мультиплеера.



На компакт-диске присутствуют **сохраненки** к описываемым в "Матрице" играм **Soulbringer** и **Vampire: The Masquerade — Redemption**. В разделе трейнеров вы найдете и несколько весьма читерских сохраненок к Diablo 2.

Материалы рубрик

Deathmatch

Моды для Half-Life: They Hunger, Sven co-op, Scientist Hunt, Matrix Half-Life, Snipers.

Боты для Half-Life: Jumbot.

Моды для Quake 3: Arena: God Fathers 2.

Моды для Unreal Tournament: DarkMagic, Strikeforce.

Описание соответствующих программ вы можете найти в рубрике Deathmatch.

Вскрытие

В рубрике находится описание программы **Game Cheater** — аналога MTC, но российского производства. А сама программа (превосходящая, между прочим, MTC по некоторым возможностям) выложена на компакт. Устанавливайте, читайте и ломайте! Вдребезги.

Конкурс по Третьим Героям

Наш конкурс подошел к своему логическому завершению. Точнее, он еще продолжается на момент написания этих строк, но с выходом журнала канет в прошлое. На прилагающемся к журналу компакте вы найдете первую партию карт в количестве двадцати штук. Это те карты, которые пришли первыми; соответственно, они первые и удостоятся чести быть отыгранными вами. Отпишите нам свои впечатления от увиденного, а уж мы позаботимся, чтобы они достигли авторов карт.

В следующем номере будет подведение итогов и публикация уже всех пришедших карт и уже с рейтингами.

Постоянный набор

Как обычно, на компакте лежит набор программ и утилит, которые бывают нужны всем: **ICQ, DirectX, ACDSee, FTP-клиент и архиваторы.** Помимо того, здесь находятся **Magic Suitcase** для поклонников Magic: The Gathering и **Magic Trainer Creator** для шестнадцатиричного взлома игр.

Библиотека читов **Dirty Little Helper (DLH)** присутствовала на компакте прошлого номера и, согласно нашему правилу выкладывать ее раз в три месяца (чаще нельзя — слишком много места занимает), снова опубликуем ее, со всеми добавлениями, через номер.

Техническая поддержка

Все, что рассматривается в рубрике и выкладывается на компакт, является работоспособным, т.е. наделено умением успешно установиться на вашем компьютере и начать продуктивно функционировать. Однако системные конфигурации у всех разные, железо в каждой машине некое уникальное и пребывающее в по-своему неповторимом сочетании, а как следствие — нередко случается так, что та или иная программа (или что угодно еще) на отдельно взятой конкретной машине работать не хочет. Если такие сложности возникают и вы ну ничего не можете поделать, как ни старались, то можете написать на *torick@igromania.ru* либо на ***адрес редакции*** (тогда желательно оставить телефон), обрисовав проблему и те причины, согласно которым, как вам кажется, означенная проблема могла возникнуть (сами понимаете, на наших-то машинах это все работает, а как следствие, нам надо знать, что там такое непонятное может происходить, что на вашей машине сбои возникают). Стопроцентную гарантию решения возникающих проблем не даем (не мы ведь это все создаем и по ночам программируем да рисуем, кто знает, чего там может быть...), но постараемся помочь. То же самое, разумеется, касается и трудностей с запуском/функционированием компакта, если вдруг таковые возникнут. ■

Содержание рубрики свел воедино Святослав Торик (torick@igromania.ru) при неоценимой помощи всего редакторского состава "Игромании"

Программирование и дизайн компакт-диска — Игорь Власов (viv@igromania.ru)

Подполковник Негода
negoda@igromania.ru



Игры

Nine Inch Nails снова в деле?

Есть непроверенная информация, что музыку к Doom 2000 (для тех, кто в танке: это следующая игра id, название условное) будет делать небезызвестная команда Nine Inch Nails. Эти ребята написали музон к первому Quake, к ним же обращались с предложением поработать над Q3: Arena. Тогда, помнится, они послали id куда подальше, объяснив это тем, что не хотят заниматься попсой. Еще они сказали что-то вроде "вот когда вы будете делать что-нибудь мрачное и убойное, дайте нам знать, мы вам замутим звук что надо". Похоже, время пришло...

Напомню — новый Doom (название пока не объявлено, но неофициально игру называют Doom 2000) будет сфокусирован на сингле. Возможно, потому, что его цель — вернуть нас в ту самую незабываемую атмосферу... Получится ли это без Ромеро — непонятно, но хотелось бы.



Секретные планы Bullfrog

Недавно стало известно, что компания Bullfrog занимается сейчас игрой на движке... Quake 3! Не исключено, что это будет нечто стратегическое. Впрочем, удивляться этому особенно не приходится, достаточно вспомнить их же Dungeon Keeper — в этой стратегии движок Q3 пришелся бы как раз к месту. Кстати, Dungeon Keeper 3 сейчас находится в разработке, но id'шный движок они лицензировали для другого проекта. Какого именно? Скоро узнаем.



Новая Porsche от EA

EA продолжает радовать нас новыми крошками с круглыми глазками. Правда, у этой красавицы по имени 911 GT3 Cup фары немного вытянуты, но стиль Porsche все равно легко узнается. Правда, специалисты говорят, что машина рассчитана в основном на гонки по трекам, но, думаю, и на простой дороге на ней прокатиться тоже приятно. Вот вам кое-какая статистика для затравки: максимальная скорость — 187 миль/ч, 370 лошадиных сил, разгон с нуля до 60 м/ч за 4,8 секунды. Милая крошка...



Porsche 911 GT3 Cup

И пришла им смерть через консоль...

Положение с наступлением приставок и, соответственно, повсеместным переходом разработчиков с PC на "консоли нового поколения" становится не просто серьезным, а прямо-таки критическим. Закрытие известных и ожидаемых PC проектов приобретает массовый характер. Чего стоит одно только заявление об уходе сиквела к легендарной Elite (III) с платформы PC на эти пресловутые "консоли нового поколения". Недавно очередной удар ниже пояса нанес Surreal, а точнее, владеющая им Sony. Она объявила, что Drakan 2 появится только на PlayStation 2, и более нигде. Почитателям рыжеволосой наездницы придется либо раскошелиться на "новое поколение", либо отправить петицию отчаяния на форум компании Surreal. Лично я, правда, не верю, что мольбы фанатов смогут изменить бизнес-планы игрового гиганта, но... Попытка, как говорится, не пытка. Вот вам линк:

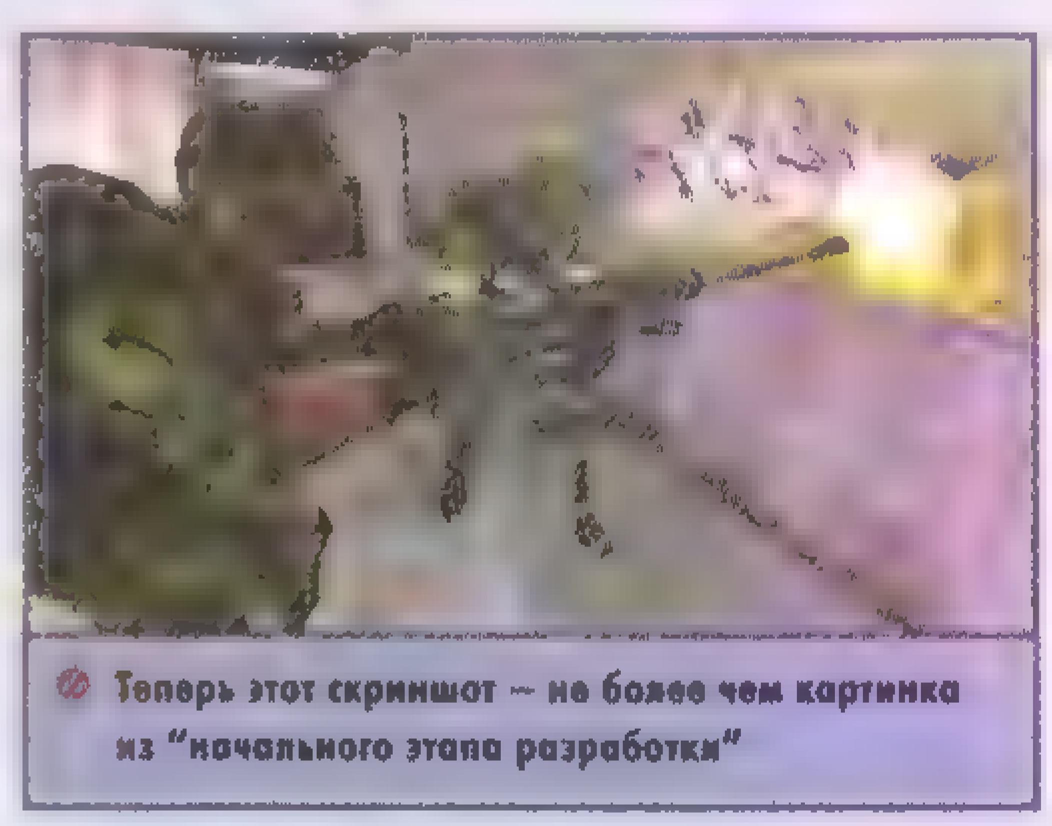
www.surreal-news.com/ubb/Forum1/HTML/000197.html



Drakan 2 появится только на PlayStation 2...

Долой Quake II! Сгинь, ископаемое...

Valve наконец приняла решение отказаться от устаревшего (чего уж там греха таить) движка Quake II, который использовался в Half-Life, Team Fortress и планировался для Team Fortress II. Именно этим, и ничем другим, объясняется значительная задержка в разработке TF2. Вместо старого движка Valve не лицензирует другой (Q3, UT и т.д.), а пишет свой собственный. Он должен показать лучшие результаты на крутых машинах (что неудивительно) и при этом выдавать приемлемое качество на низких конфигурациях. Если это им удастся, то это, без сомнения, пойдет игре только на пользу. Молодцы, ребята!



Теперь этот скриншот – не более чем картинка из "начального этапа разработки"

В Сан-Франциско играют по-крупному

$100000

С 17 по 20 августа в Сан-Франциско пройдет первый турнир по Quake III: Arena подобного масштаба. Соревнование называется Battle By the Bay, а его призовой фонд составляет $100000. При этом занявший первое место получает ровно половину пирога, то есть 50 тысяч. По мнению C|Net (которая хостит эту тусовку), это событие станет крупнейшим сетевым соревнованием в Сан-Франциско за всю историю компьютерных игр.

Deus Ex пошел в народ

Новомодный экшен (который, кстати, как и предыдущая игра, выдавал себя за РПГ) вот-вот разродится официальным SDK. Как и положено всем нормальным китам (в смысле — Software Development Kit'ам), туда будут включены инструменты создания уровней, речи, объектов и т.д. Так что ждите в скором времени волну народных модификаций... Дата выхода **Deus Ex SDK** пока не определена, но им и торопиться некуда — оригинал еще не успел надоесть.

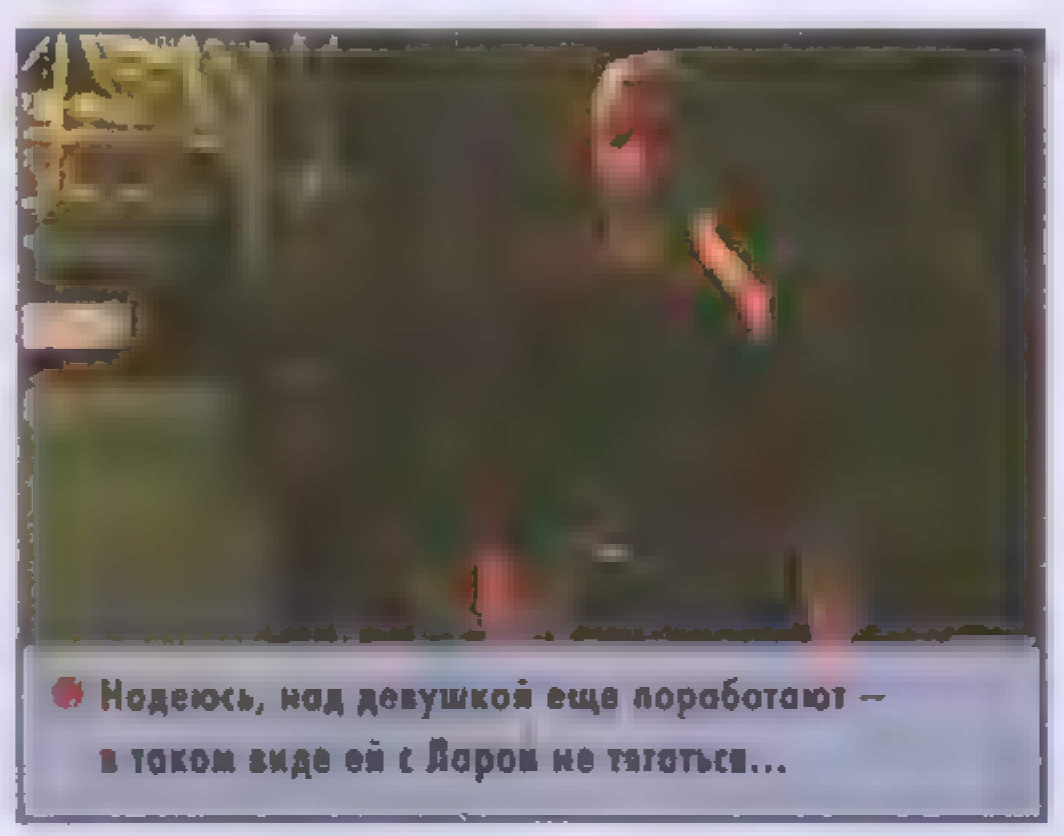
Свободно конвертируемые фраги

Можно ли зарабатывать деньги на своем мастерстве в компьютерных играх? Можно, если удастся выиграть турнир. Но победа на соревнованиях — дело случайное и уж тем более не может считаться источником постоянного заработка. Возможно, когда-нибудь в Сети и появятся службы, которые будут оплачивать каждую вашу победу или даже отдельный фраг, но уже сегодня компания **BattleTop** сделала первый шаг навстречу мечте геймера. На их новом сайте ***www.battletop.com*** любой желающий может принять участие в соревнованиях в нескольких популярных играх. Правда, пока доступен только **StarCraft**, но в разделе "Coming Soon" замечены такие бизоны, как **Q3, UT, Rouge Spear, AoK, TS, FIFA 2000** и т.д. Побеждая в боях, игрок нарабатывает себе рейтинг, причем чем круче поверженный им оппонент, тем больше очков он получает. Первые 500 игроков с самым высоким рейтингом получают денежные призы. Все просто: чтобы заработать деньги, не обязательно побеждать в каком-то конкретном лэддере, надо просто хорошо играть и много выигрывать. А уж как этого добиться — зависит от вас.



Дело Лары Крофт живет и процветает!

Или надо было написать "тело"? Так или иначе, скоро нас осчастливят еще одной компьютерной героиней. Как будто нам одной Лары мало. Речь идет о новой игре жанра action/adventure под названием **Freedom: First Resistance** и ее главной героине **Анджеле Санчес** (Angela Sanchez). Разработчики, ясное дело, изо всех сил отбрыкиваются от сравнений Анджелы с прочими фимейловыми кумирами, заявляя, что их Анджела — это больше, чем просто шорты, топик и две больших... э-э... пушки на поясе. Создавая свою героиню, они (разработчики) продумали мельчайшие детали ее биографии, вплоть до того, кто были ее родители и какое у нее образование. Как будто это кому-то интересно. Впрочем, создатели новой виртуальной соблазнительницы малолетних игроков не отрицают, что их героиня будет "мягко говоря, не уродина". Ха! Кто бы сомневался. Ближе к Рождеству мы сами сможем убедиться, что за Снегурочку нам приготовили в **Red Storm**.


Надеюсь, над девушкой еще поработают — в таком виде ей с Ларой не тягаться...

Тысячелетие кончается, а Ньюкема все нет...

Очередной костью порадовали голодных фанатов товарищи из **3D Realms** — мол, ждите, и воздастся вам. Это я о **Duke Nukem ForNEVER**, если кто еще не понял. По заверениям **Скота Миллера**, основателя и президента компании, движок уже полностью закончен (ха, удивительно было бы, если бы они до сих пор возились с анрыловским движком!). Так что теперь ничто не мешает дизайнерам наполнять игру содержанием. Процесс, по словам Скота, продвигается очень быстро (???), что, впрочем, не мешает разработчикам придерживаться старой политики "выпустим, когда закончим". Датой релиза нас не порадовали и на этот раз, хотя лично мне это уже неинтересно. Что бывает, когда игру передерживают в разработке, нам недавно очень наглядно продемонстрировал некто **Дж. Ромеро** (называть Daikatana удачной отваживаются лишь избранные). Готов спорить, что **DNF** ждет та же участь.


Десантников они что, из Half-Life пригласили?

Две игры погибли, не увидев релиза

И под конец о грустном, чтобы жизнь медом не казалась. Вряд ли кто-то из отечественных игроков сильно ждал игру **All American: The 82nd Airborne at Normandy**. Тем легче нам всем будет перенести эту безвременную утрату. Конечно, импортные фанаты все еще надеются увидеть игру в продаже, но мы-то с вами знаем, что означает фраза "разработка временно приостановлена".

А вот игру **Indy Racing 2000** знают и ждут многие. С недавнего времени — ждут напрасно. **Infogrames** приняла решение об остановке работ над этим проектом. Причины? Да кому они нужны, эти официальные отмазки, ничего не значащие фразы. Закрыли игру, и все. Все свободны.

Срочно в номер!

Случилось страшное: на сайте компании **"Бука"** из плана выхода игр неожиданно исчезла **Jagged Alliance 2.5 Unfinished Business: "Цена Свободы"**. Просто как сквозь землю провалилась! К счастью, это не означает, что "Бука" отказывается от публикации игры в России. На сотни похожих, как близнецы, вопросов "когда же?.." компания с помощью PR'а Марины Белобородовой откровенно ответила: "НЕ ЗНАЮ!" Продолжаю дословную цитату: "Дата зависит от решений SirTech и от сроков выхода игры на международном рынке. Увы, наиболее точная дата, которую может предоставить отдел локализаций компании "Бука", — не ранее чем за неделю до выхода игры на международном рынке". Что ж, утешительно; надеюсь, SirTech и рынок поторопятся.

Более подробную информацию вы сможете получить, посмотрев интервью и рассказ про Unfinished Business в "Территории разлома".

II. Индустрия

Всем пересесть на X-box! Папа сказал!

Гидра мирового Мелкософтизма, хоть и расчлененная надвое, щупальца складывать не собирается. А в игровой индустрии ее позиции выглядят просто-таки блестяще. Ее **X-box** еще до выхода успел прослыть легендой



Сдавайтесь! Сопротивление бесполезно! X-box покорит весь мир!

современности, гробовщиком PC'шных игр, а заодно и приставок-конкурентов. При таком раскладе покупка **Microsoft**'ом компании **Bungie** кажется вполне логичным шагом. Напомню, Bungie прославилась в свое время революционным **Myth**, а сейчас все внимание приковано к **Halo** — их новому шутеру с фантастической графикой. Сразу же после заключения сделки появились подозрения, что ради срочного портирования Halo на X-box версия для PC может так никогда и не увидеть свет. Эти подозрения частично подтвердились, когда разработчики заявили, что "не обещают появления игры на платформах Windows и Mac" и что они "еще не решили, под какую платформу им делать игру". Ха, как будто непонятно, зачем их MS покупал!

Возмущенные PC-геймеры организовали кампанию по сбору подписей под петицией к Microsoft. Авторы обращения призывают компьютерного гиганта не останавливать разработку Halo для PC. На момент написания этих строк под петицией подписались 17594 человека. Выразить свою гражданскую позицию можно здесь: *www.gameover.net/halo/*

Havas есть, а слова нету

Возможно, в скором времени мы забудем слово **Havas**, которое сейчас так часто маячит в игровых топах. Владелец таких брэндов, как **Sierra** и **Blizzard**, вскоре сменит свое имя на более узнаваемое, возможно, **Universal Interactive**. Это стало возможным после приобретения хозяевами Havas одного из подразделений Universal. Чем это грозит нам в будущем? Естественно, целой серией игр на основе знаменитых фильмов компании Universal Pictures. А чем это грозит им? Не исключено, что крупными покупками (см. следующую новость) и неожиданными анонсами. Впрочем... Поживем — увидим.

Сколько стоит Лара Крофт?

Таким вопросом задаются сейчас многие специалисты игровой индустрии, и не напрасно — компания **Eidos Interactive** выставлена на продажу. Надо полагать, не от хорошей жизни. Одной из главных причин нынешних финансовых проблем компании называют **Daikatana**, на которую было угрохано около $30 миллионов, причем надежд на то, что игра хотя бы окупится, очень мало. В результате Eidos подыскивает Ларисе нового папашу, а игровые гиганты решают: а нужна ли им такая дочурка? На данный момент на роль счастливого отца претендуют три недетских компании. Наиболее вероятным покупателем называют **Infogrames**, впрочем, не исключено, что Eidos достанется **Havas**, наконец, третий кандидат — вездесущая **Microsoft**. Вопрос в том, кто предложит больше заботы о девушке с пистолетами, заботы, выраженной в твердо-бумажном эквиваленте.

Интересно, 17-летняя Люси Кларксон (на фото) тоже входит в комплект поставки?





III. Россия

Олег Полянский
rod@igromania.ru

"Проклятые земли": 2-я стадия тестинга



"Нивал" запустил второй этап бета-тестинга **"Проклятых земель"**. За время первого бета-теста были исправлены обнаруженные ошибки, сделан первичный баланс игры, внесены некоторые изменения в игровой процесс (добавлены артефакты, начисляется опыт за победу над врагами). А теперь 14 человек в течение трех недель будут выискивать недочеты в новой версии игры, уже максимально близкой к релизной.

Вторая часть новости касается звукоряда игры: начались пробы и подбор актеров для озвучивания персонажей. Предполагается привлечь известных театральных и киноартистов, некоторые из них уже принимали участие в озвучивании локализаций "Нивала", но будут и совершенно новые имена.

"Вангеры" подешевели

Эту новость будет приятно прочесть гвардии фанатов незабвенных **"Вангеров"**. Компания **"Бука"** запустила в продажу

тираж jewel-версии игры по 2,5$ за экземпляр. Так что если раньше (в течение двух лет) понтовые коробочные "Вангеры" были доступны лишь ограниченной части геймерства, то теперь — пожалуйста, налетай и бери. Хотя бы для коллекции.

"...Что может собственных Платонов..."

Любопытное событие произошло недавно в лабораториях фирмы Madia. Со слов разработчиков и очевидцев, там был изобретен принципиально новый и нигде доселе не применявшийся способ управления компьютерными летными средствами. В данном случае разговор, очевидно, идет о крафте из игры "Шторм". Новый принцип управления



практически стирает различия между мышью и джойстиком в симуляторах (то есть мышь стремительно настигает и даже слегка обгоняет джойстик). Состоит он в следующем: курсором мыши на экране указывается направление полета, а специальный алгоритм совмещает продольную ось крафта с курсором. Говорят, получилось очень удобно и функционально; мышью, например, куда легче наводиться на цель. В общем, с комфортом играть в "Шторм" смогут не только адепты джойстика

Не столь давно была сформирована особая "фокус-группа" для тестирования "Шторма". Задачей "фокусников" является не столько поиск ошибок, сколько оценка игры со стороны, выдача советов по разработке игры, подбор тактики прохождения. Назначение данного тестирования — оценка геймплея людьми, не имеющими отношения к ее разработке, и дельные предложения по доработке игры. Что ж, здравый подход, посмотрим, что он даст

Истинные создатели Venom



В прошлом номере, в материале "Venom: бои на дальних дистанциях", мы имели неосторожность назвать разработчиком игры команду The Nephylims. Произошла небольшая ошибка; The Nephylims, оказывается, является только разработчиком движка Venom, тогда как людьми, делающими собственно игру, является команда GSC Game World (*www.gsc-game.com*); в роли издателя выступает компания "Руссобит-М".

Русифицированные вояки в воздухе

Компания "Бука" произвела локализацию игры Army Men Air Tactics — очередного сиквела из серии Army Men. Русское название игры — "Вояки: Тактика в Воздухе". Если вам интересна эта бесконечная серия RTS про оловянных солдатиков, то можете возрадоваться — теперь сие порождение эпохи C&C выходит на русском языке. Интересно, какой это уже по счету Army Men — седьмой? Пятнадцатый? Зато впервые на русском. ■

Скандалы месяца

Российские спецслужбы контролируют отечественную гейм-индустрию?

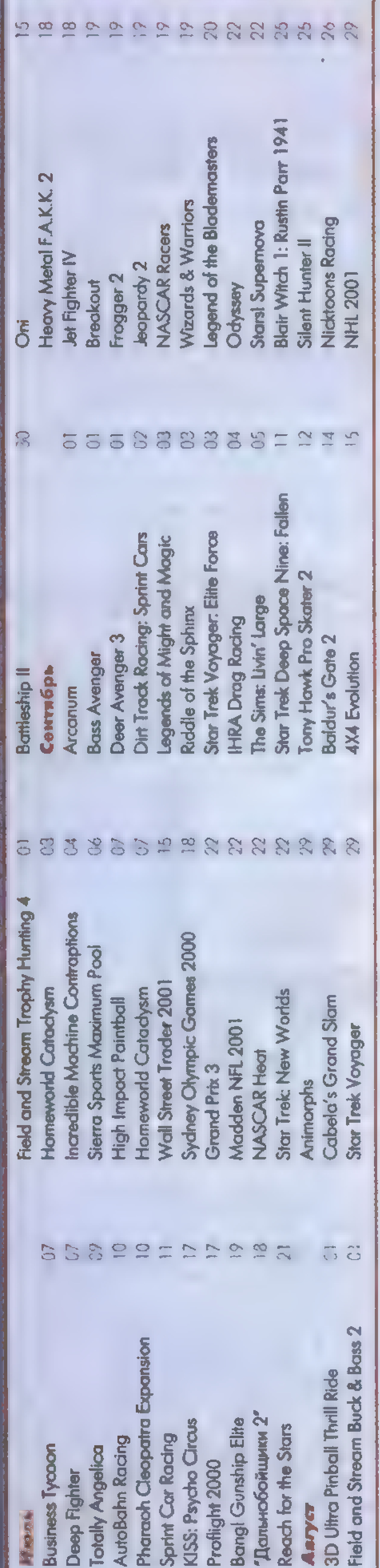
Очень известный у нас разработчик "Бука" обвиняется Западом в... работе на ФСБ! То есть не прямо обвиняется, конечно, но именно такой вывод можно сделать из странного заявления Тода Вона из BethSoft. Бука сейчас работает над трехмерным футуристическим action-леталкой "Шторм" (за рубежом игра будет издаваться под именем Echelon). Когда Тода спросили о возможности появления порта игры под PlayStation 2, он уклончиво ответил, что вряд ли это возможно, поскольку ни один крупный производитель этой консоли не станет осуществлять официальные поставки оборудования в Россию. Помните историю про то, как PS2 было признана суперкомпьютером? Так вот, похоже, морозм оказался крепким и живучим — история получает свое продолжение. Впрочем, скорее всего, отсутствие этой приставки на российском рынке — всего лишь официальный повод в отказе предоставить "Буке" необходимые средства разработки. О реальной причине Тод упомянул как бы вскользь, но и этого оказалось достаточно, чтобы понять всю чудовищность ситуации.



● А это вовсе и не игра, а автоматизированная система уничтожения американских истребителей "Стелс"! Служу Советскому Союзу!

Сотрудники "Буки", по его словам, набирались преимущественно из военной науки, органов спецслужб и так далее. Они имеют опыт работы с военными компьютерными технологиями и, следуя логике Тода, могут легко использовать предоставленные им development kit'ы для разработки каких-либо систем управления оружием. Вот такие у нас, оказывается, разработчики компьютерных игр.

"Бука" пока молчит, впрочем, это и понятно. В таких случаях, как говорится, комментарии излишни. Что можно на такой бред ответить...■



Даты выхода игр

Июль

Business Tycoon	07
Deep Fighter	07
Totally Angelica	09
AutoBahn Racing	10
Pharaoh Cleopatra Expansion	10
Sprint Car Racing	11
KISS: Psycho Circus	17
Proflight 2000	17
Bang! Gunship Elite	19
"Дальнобойщики 2"	18
Reach for the Stars	21
Август	
3D Ultra Pinball Thrill Ride	01
Field and Stream Buck & Bass 2	02
Field and Stream Trophy Hunting 4	01
Homeworld Cataclysm	03
Incredible Machine Contraptions	04
Sierra Sports Maximum Pool	06
High Impact Paintball	07
Homeworld Cataclysm	07
Wall Street Trader 2001	15
Sydney Olympic Games 2000	18
Grand Prix 3	22
Madden NFL 2001	22
NASCAR Heat	22
Star Trek: New Worlds	22
Animorphs	29
Cabela's Grand Slam	29
Star Trek Voyager	29
Battleship II	30
Сентябрь	
Arcanum	01
Bass Avenger	01
Deer Avenger 3	01
Dirt Track Racing: Sprint Cars	02
Legends of Might and Magic	03
Riddle of the Sphinx	03
Star Trek Voyager: Elite Force	03
IHRA Drag Racing	04
The Sims: Livin' Large	05
Star Trek Deep Space Nine: Fallen	11
Tony Hawk Pro Skater 2	12
Baldur's Gate 2	14
4X4 Evolution	15
Oni	15
Heavy Metal F.A.K.K. 2	18
Jet Fighter IV	18
Breakout	19
Frogger 2	19
Jeopardy 2	19
NASCAR Racers	19
Wizards & Warriors	19
Legend of the Blademasters	20
Odyssey	22
Stars! Supernova	22
Blair Witch 1: Rustin Parr 1941	25
Silent Hunter II	25
Nicktoons Racing	26
NHL 2001	29



Российский компьютерно-игровой хит-парад



Июнь	Май	Всего месяцев	Достигнутый максимум	Название	Разработчик / Издатель	Жанр
1	8	2	1	MDK 2	Bioware/Interplay/"Новый Диск"	Action
2	-	-	2	Shogun: Total War	Creative Assembly/EA/SoftClub	Strategy
3	4	7	3	Heroes of Might and Magic 3/Add-ons	NWC/3DO/"Бука"	Strategy
4	-	-	4	Diablo II	Blizzard/Havas	Rogue RPG
5	3	4	1	Need for Speed: Porsche Unleashed	EA Canada/EA/SoftClub	AutoSim
6	2	3	2	Evolva	Computer Artworks/Interplay	Action
7	-	-	24	Deus Ex	ION Storm/Eidos	RPG
8	1	4	1	Messiah	Shiny/Interplay	Action
9	13	7	2	Quake III: Arena	id Software/Activision	Action
10	11	7	1	Unreal Tournament	Epic/GT/SoftClub	Action
11	5	3	5	Daikatana	ION Storm/Eidos	Action
12	-	-	9	Vampire: TMR	Nihilistic/Activision	Rogue RPG
13	-	-	18	Ground Control	Massive Entertainment	Strategy
14	18	2	10	Earth 2150/"Земля 2150"	TopWare/Snowball/1C	Strategy
15	-	-	12	Icewind Dale	Black Isle/Interplay/"Новый Диск"	Rogue RPG
16	7	3	7	Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	SpaceSim
17	9	5	2	The Sims	Maxis/Electronic Arts/SoftClub	Life Sim
18	16	2	15	The Longest Journey	Funcom/Empire	Adventure
19	42	2	42	Motocross Madness 2	Rainbow Studios/Microsoft	AutoSim
20	12	2	11	EURO 2000	EA Sports/EA/SoftClub	SportSim
21	15	4	13	Soldier of Fortune	Raven/Activision	Action
22	14	4	6	Majesty	Cyberlore Studios/Hasbro	Strategy
23	17	7	1	Planescape: Torment	Black Isle/Interplay	RPG
24	6	5	1	Might & Magic VIII	NWC/3DO/"Бука"	RPG
25	21	3	21	Tachyon: The Fringe	NovaLogic/NovaLogic	SpaceSim
26	-	-	26	Soulbringer	Gremlin/Infogrames	RPG
27	20	7	6	Age of Wonders	Epic/Take 2	Strategy
28	19	4	7	Nox	Westwood/Electronis Arts/SoftClub	Rogue RPG
29	10	7	6	C&C: Tiberian Sun/Firestorm	Westwood/EA/SoftClub	Strategy
30	43	2	29	Devil Inside/"Дьявол-шоу"	GameSquad/Cryo/Nival/1C	Action/Adventure
31	23	3	23	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	Action Sim
32	24	2	24	"Ка-52 против Команча"	Razorworks/Empire/Nival/1C	AviaSim
33	25	7	15	Tomb Raider: The Last Revelation/The Lost Artifact	Core Design/Eidos	Action
34	26	7	5	Half-Life/Opposing Force	Valve/Sierra	Action
35	-	-	34	Flying Heroes	Illusion Softworks/Take 2/"Бука"	Action
36	27	3	17	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	Strategy
37	28	7	3	Age of Empires 2	Ensemble/Microsoft	Strategy
38	-	-	37	Alien Nations/"Затерянный мир"	JoWood/Snowball/1C	Strategy
39	29	5	13	Final Fantasy VIII	Squaresoft/Eidos	ConRPG
40	30	4	28	Gunship!	Microprose/Hasbro	AviaSim
41	31	5	11	Tzar/"Огнем и Мечом"	Haemimont/Snowball/1C	Strategy
42	32	7	9	Homeworld	Relic/Sierra	Strategy
43	33	2	33	Dogs of War	Silicon Dreams/Talonsoft	Strategy
44	35	7	10	Ultima IX: Ascension	Origin/EA/SoftClub	RPG
45	36	2	36	Time Machine/"Машина Времени"	Cryo/Nival/1C	Adventure
46	22	4	18	Airport Inc.	Krisalis/Take 2/"Бука"	Economical Sim
47	44	5	36	Star Wars: Force Commander	LucasArts/Activision	Strategy
48	-	-	48	Marthian Gothic: Unification	Creative Reality/Take 2/"Бука"	Adventure
49	46	2	46	Faust/"Фауст"	Axel Tribe/Cryo/Nival/1C	Adventure
50	-	-	50	Lemming Revolution	Psygnosis/Take 2	Puzzle

*Хит-парад составляется на основе материалов отечественного независимого аналитического агентства M.G.T. с привлечением ряда других источников и отражает нынешнюю ситуацию на российском рынке, усредненно объединяя в себе как рейтинги продаж, так и уровень народных симпатий. Составитель - **Дмитрий Бурковский***

В РАЗРАБОТКЕ



Кто: LucasArts **Что:** Квест **Когда:** Зима 2000 года

В основе > Гайбраш Трипвуд. Обезьяний остров — фирменное приключение от LucasArts. Классика продолжается! Правда, сложно сказать, станет ли она классикой снова. Итак, Гайбраш и Элейн прибывают на остров Melee, где случилось страшное: дом губернатора собираются взорвать, некто Чарльз Л. Чарльз хочет заполучить работу Элеин, и вообще кругом одни проблемы. Это вдохновляет Гайбраша-пирата на новые подвиги.

Как играть > Почти как в классические MI. Кроме привычных и знакомых с детства MI-головоломок, будет немного экшена — драки на мечах, ожидается контакт с магией Вуду и путешествие на четыре острова, два новых и два старых — Melee, Monkey, Lucre и Jambo ayo.

Чем цепляет > Должно зацепить как минимум тем, что это Monkey Island. А как максимум — тем, что это будет отличный квест, коих сейчас не так много.

Как выглядит > Используется изрядно переработанный движок Grim Fandango! То есть игра будет некоторым образом трехмерна, более того, у нас отнимают мышиный курсор — будем, как в Grim Fandango, работать с клавиатурой.

Что еще > В разработчики приглашены Шон Кларк и Майкл Стиммл — создатели мегаквеста Sam&Max Hit the Road.

Будем.
Частное квестовое слово!

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ



Кто: Terminal Reality/GOD **Что:** Аркадный автосим **Когда:** Осень-зима 2000 года

В основе > Видите 4x4 в названии? Значит, говорим о внедорожниках, маленьких корпусах на огромных колесах, которые могут позволить себе игнорировать любые прихоти дороги или... ее отсутствие.

Как играть > Как, как... Врубаете газ, быстренько выезжаете за пределы серой асфальтовой полосы, а там уж простор и веселье! Никто не указывает вам путь, главное — добраться первым. Путь может проходить по холмам, пескам, болотам и новостройкам, а также по встречному транспорту. Весь мир — дорога. Расслабьтесь.

Чем цепляет > Зверя о четырех колесах можно модернизировать. Двигатели, колеса, фары и подвески в ассортименте.

Как выглядит > Боюсь, что... великолепно! Прекрасный движок, судя по скринам. Гляньте на них. Видите, оттуда на вас смотрит "фотореалистичность"?..

Что еще > Чтобы убить свою машину, надо будет раз двадцать врезаться во что-нибудь очень твердое... Да и то не факт, что получится — система повреждений весьма снисходительна к вашим водительским талантам.

Да.

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ



Кто: Presto Studios / Mattel **Что:** Квест **Когда:** Начало 2001 года

В основе > Вечный и неувядаемый "Мист", другая команда разработчиков, сохранившиеся сюжетные связи с Myst I и Riven. Вы играете за некоего изгнанника, чья родная земля была выжжена сыновьями небезызвестного Атруса Сириусом и Акенаром. Ваше сердце жаждет мести, однако для начала неплохо было бы выбраться из вашей собственной страны. Из другого, не вашего времени, в которое вы заброшены волей случая и сценаристов. Времени, где каждая вещь дышит мистикой.

Как играть > Как в "Мист". Исследование мира, решение головоломок, сбор сведений о ваших могущественных врагах. Это классика классики квестов.

Чем цепляет > Дух "Миста", атмосфера, надеюсь, это удастся сохранить. Пять новых эр, где происходит действие.

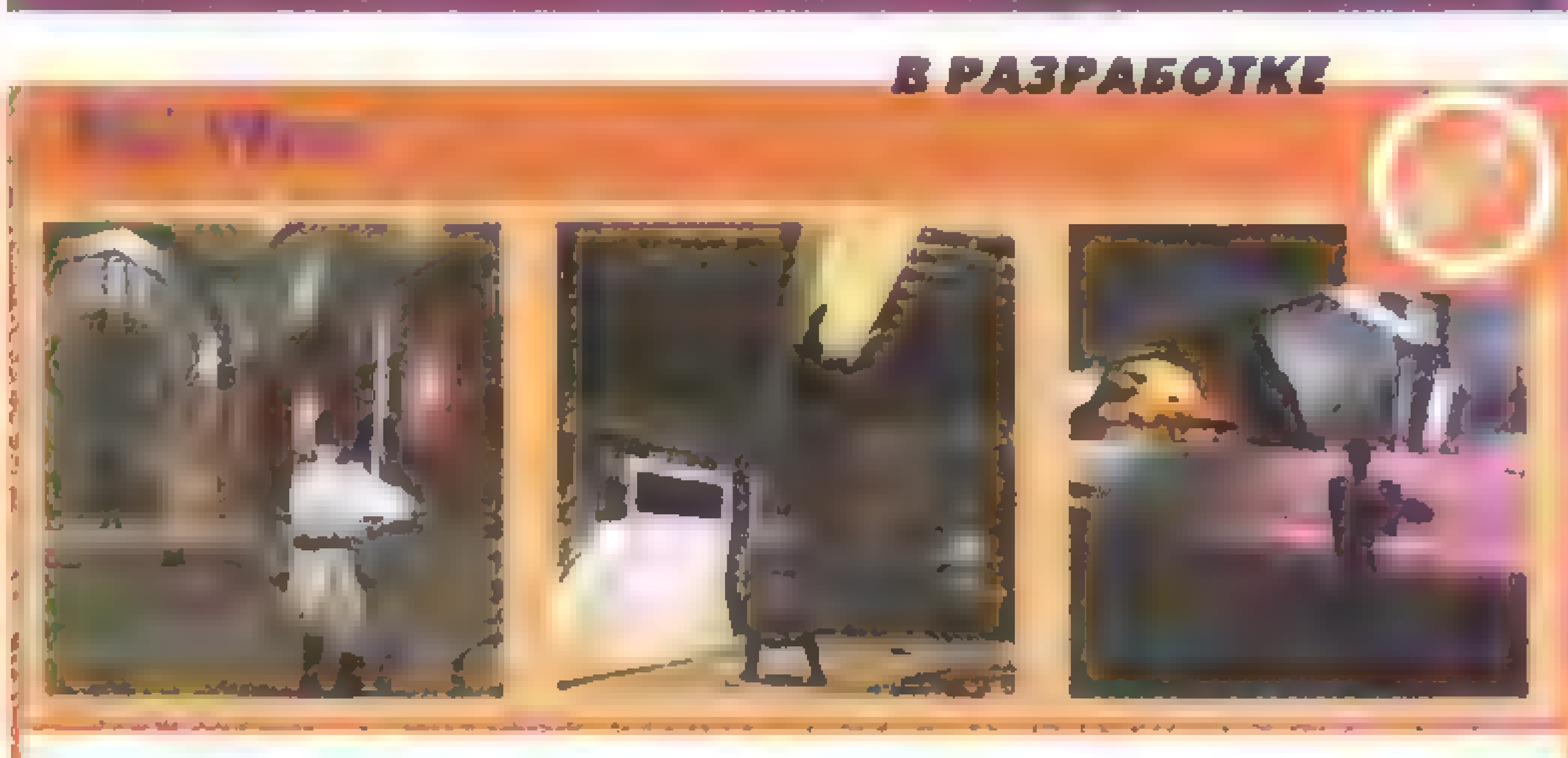
Как выглядит > Прекрасно, без обиняков. Игра — квест! — поддерживает 3D акселераторы. Также см. скрины.

Что еще > Полный обзор — на 360 градусов. Оригинальный саундтрек.

Всем мистопоклонникам —

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ



Кто: LucasArts **Что:** 3D action/adventure **Когда:** Осень 2000 года

В основе > Несчастные "Звездные войны. Эпизод I". И довольно оригинальный 3D Action Jedi Knight, духовным наследником которого и будет "Оби-Ван". Сюжетные ходы игры слегка выбиваются за рамки "1-го эпизода" — появятся моменты, "не отображенные в фильме". Но, видимо, подразумевавшиеся.

Как играть > От третьего лица. Бежим, машем мечом, отбиваем лазеры и делим врагов на части. Никакого другого оружия, кроме светового меча, у вас не будет! Необычный ход. Зато по мере прохождения игры Оби-Ван будет прогрессировать как Джедай и к концу игры, вероятно, сможет давить врагов силой мысли, подобно Дарт Вейдеру.

Чем цепляет > Каждый уровень будет разбит на небольшие блоки, плавно и незаметно подгружающиеся по мере прохождения. Это позволит воссоздавать в игре гигантские площади и объемы.

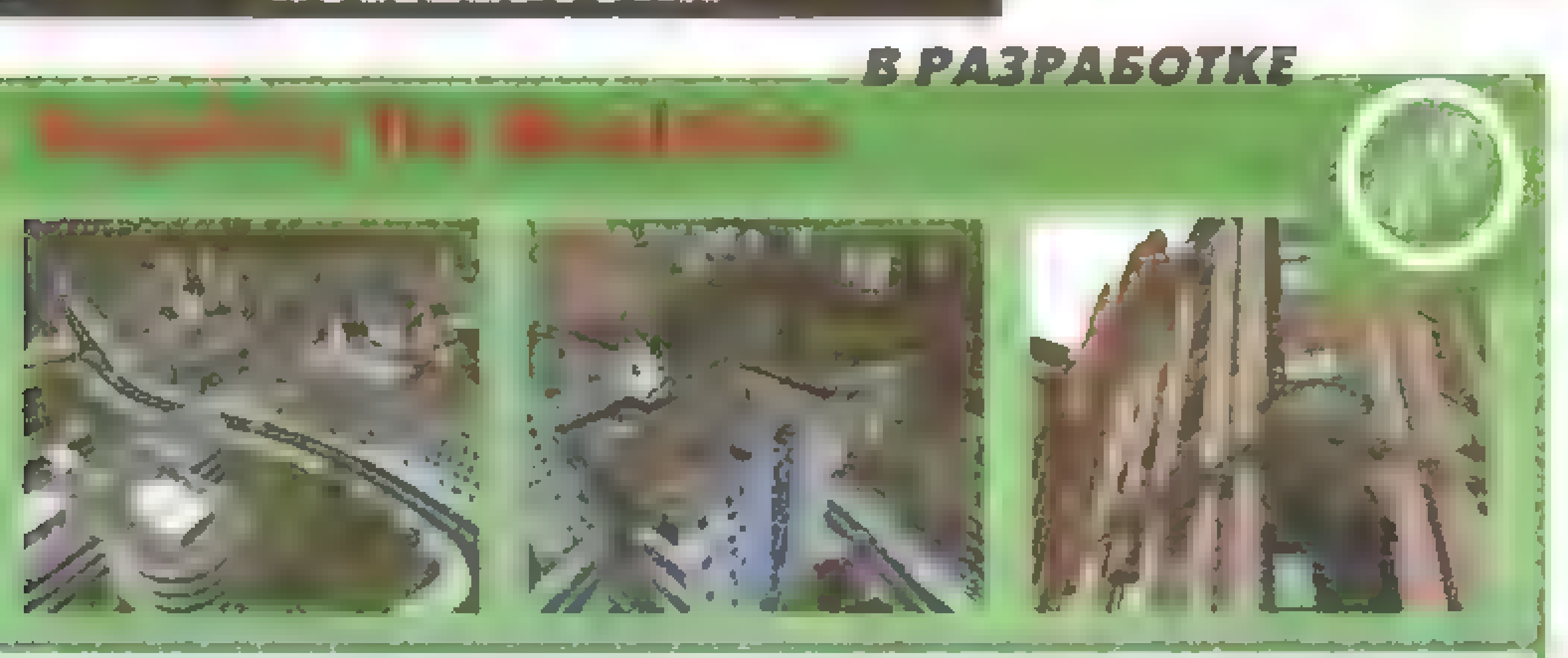
Как выглядит > Сносно. Но не более того. Далеко не так впечатляюще и зрелищно, как фильм.

Что еще > Говорят, что по стилю игра будет напоминать Thief: джедаи смертны, причем смертны внезапно и быстро.

Фанаты будут.
Прочие могут не беспокоиться.

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ



Кто: Elixir Studios **Что:** Политический симулятор **Когда:** Конец 2000 года

В основе > Наши социальные, политические, экономические и пр. реалии. Действие происходит тут, у нас, в начале 90-х, аккурат после развала СССР. Результатом последнего, как известно, стало образование "свободных" республик. В одной из них, вымышленной Новистране (предполагаемый прототип — Украина), нам предлагают выиграть президентские выборы.

Как играть > Вы — лидер партии, до этого вы были политиком, бизнесменом, "паханом", священником или военным — выбираете свое прошлое сами. От взятого варианта будут зависеть ресурсы для вашей избирательной кампании, возможно, таким образом реализован выбор сложности. А дальше начинается гонка 16-ти кандидатов от разных партий, цель определена, средства могли не так давно видеть по телевизору.

Чем цепляет > Идеей. Свежестью подхода. Близостью игровых реалий нашим жизненным.

Как выглядит > Удивитесь, но весьма неплохо — планируют реализовать целую страну с полным набором интерьеров, природой, домами, людьми.

Что еще > AI каждый момент времени обрабатывает миллион персонажей — жителей Новистраны. Они живут своей жизнью: едят, спят, ходят выбирать вас. Миллион. Звучит как нонсенс.

Будем ждать? Более чем. У нас каждый пятый готов стать президентом.

В РАЗРАБОТКЕ



Кто: Sinister Games, Southpeak Interactive **Что:** 3D action **Когда:** Август 2000 года

В основе > Курт, так сказать, Рассел. Из фильма "Солдат". В роли киборга, защищающего поселенцев захудалой планетенки от других киборгов. В роли спасителя. В вашей роли.

Как играть > Бежите, стреляете... смотрите в спину вашего героя (вид от третьего лица) и в перспективу, где засели враги. Очищаете поле битвы от бонусов. Апгрейдите оружие. 20 видов. Пулемет, гранатомет, огнемет, далее везде.

Чем цепляет > Что бы такое придумать... AI. Вроде как неплохое управление — калька с Heretic 2. Что ж, это действительно разумный ход разработчиков: оно там весьма удобное было.

Как выглядит > Судя по скринам, изрядно. Это даже странно — малобюджетный сюжет, разработчик не очень... Красиво. Огонь, красное солнце, не квадратные фигуры. Смотрится.

Что еще > Пять типов "местности": город в кратере, инопланетная станция, болотце, полупустыня с грудами мусора. Планета в фильме "мусорной" была.

Будем ждать? [illegible]

В РАЗРАБОТКЕ

Кто: Gray Matter Interactive/Activision **Что:** 3D action **Когда:** Где-то в районе 2001 года

В основе > [illegible] 3D. [illegible] Return To Castle Wolfenstein [illegible] "Интересно [illegible]"

Как играть > [illegible]

[illegible]

Чем цепляет > [illegible] Gray Matter [illegible] "Думом" [illegible]

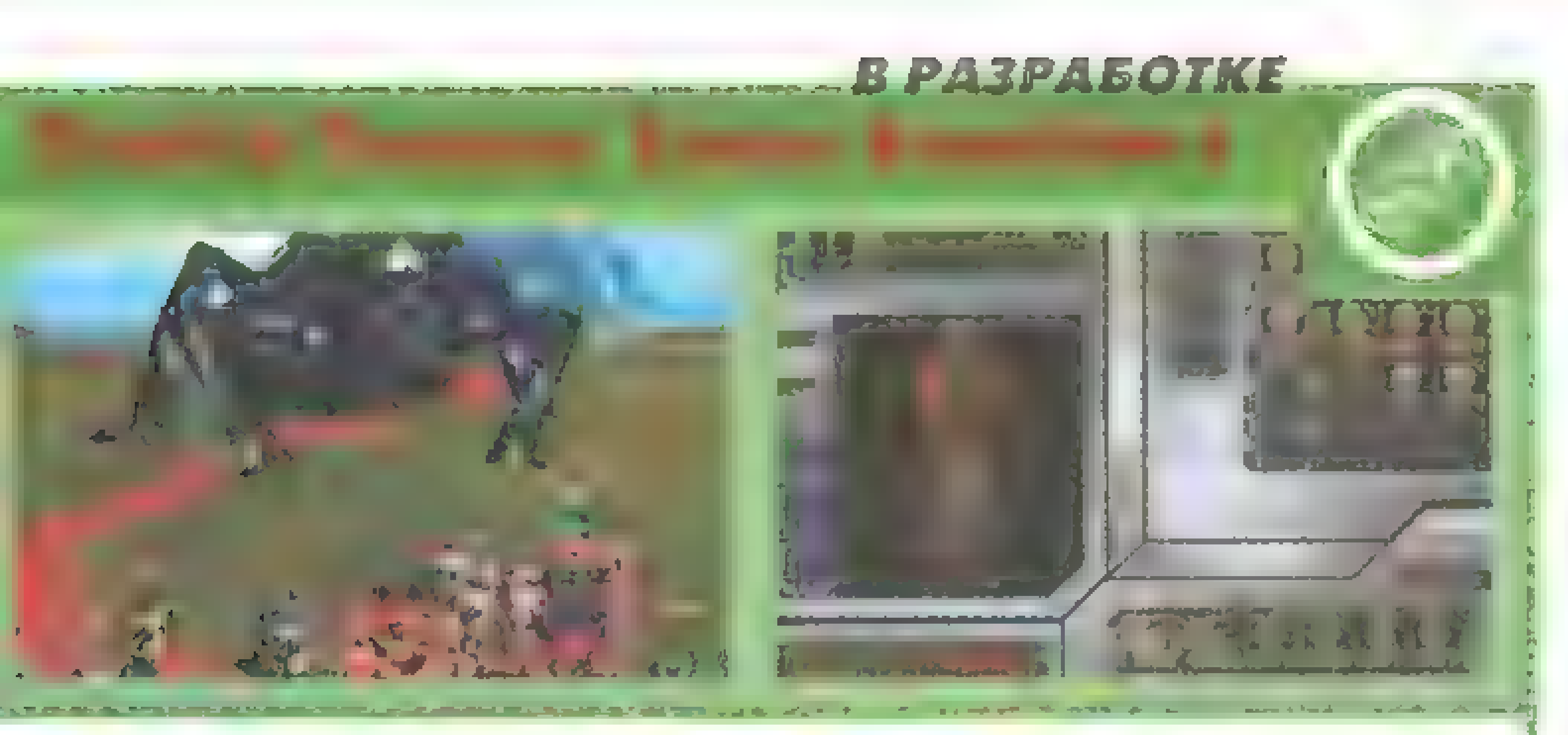
Как выглядит > [illegible] 64 Mb RAM и TNT2 [illegible]

Что еще > [illegible] "Вульфа" [illegible] "Дума"?

Будем ждать? [illegible]

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ



Кто: [illegible] **Что:** [illegible] **Когда:** [illegible]

В основе > Роберт Хайнлайн, "Звездные рейнджеры" [illegible] фильм по роману. Борьба с инопланетными жуками [illegible] жизнь в [illegible] работа [illegible] по зачистке планет от инопланетной гадости [illegible] читателя в кинотеатр или библиотеку. Игрушка разрабатывается уже [illegible] года два. Жанр в полной [illegible], звучит как Squad Based 3D RTS. [illegible] родственник [illegible] Ground Control.

Как играть > [illegible] Управление только отрядами [illegible] в реальном времени. Никакой экономики, даже как в Z. [illegible] война. Тотальная и [illegible] [illegible] уже съели [illegible]?)

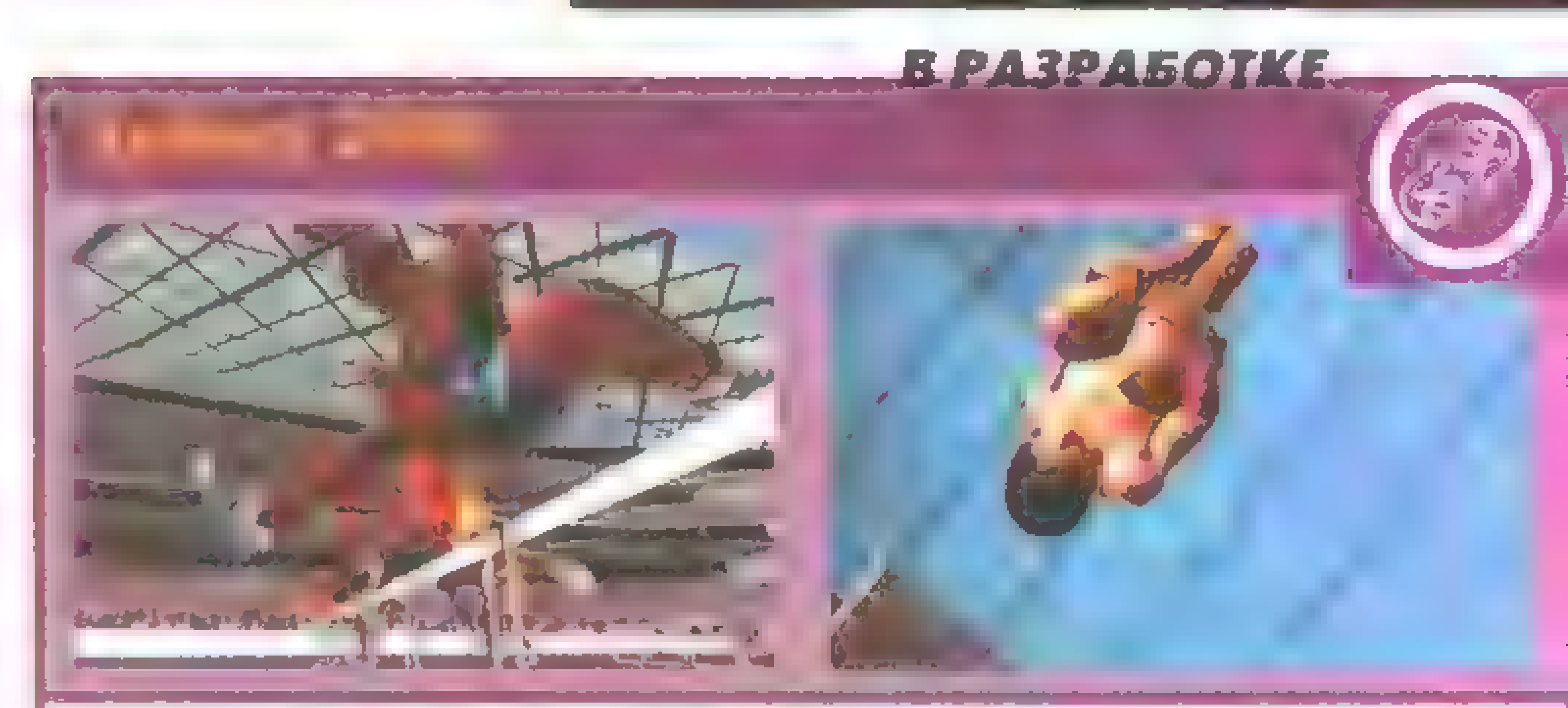
Чем цепляет > [illegible] "Звездных рейнджеров" [illegible] одноименным названием [illegible]?

Как выглядит > Снова вспомним Ground Control [illegible] территория [illegible]

Что еще > [illegible] Ground Control.

[illegible] **Можно... но вдруг.** ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ



Кто: Attention to Details, Eidos Interactive **Что:** Спорт **Когда:** Осень 2000 года

В основе > Летних Олимпийских игр не было уже четыре года — соскучились? А зря. Еще тогда народ ходил в маечках Sydney 2000, в предвкушении Миллениума, очередной НТР и Олимпийских зрелищ им. древних греков. Помимо самих Игр, теле- и интернет-трансляции, нас ожидает и компьютерный вариант. Двенадцать видов спортивных состязаний — от бросания молота до ныряния.

Как играть > В зависимости от состязания. Хотя в целом все будет как обычно: умело жмем кнопки — получаем хороший результат. Есть три варианта игры: быстрый старт, мультиплеер (ого, на это стоит посмотреть!) и карьера. Кому знакомо название Track & Field, тот знает.

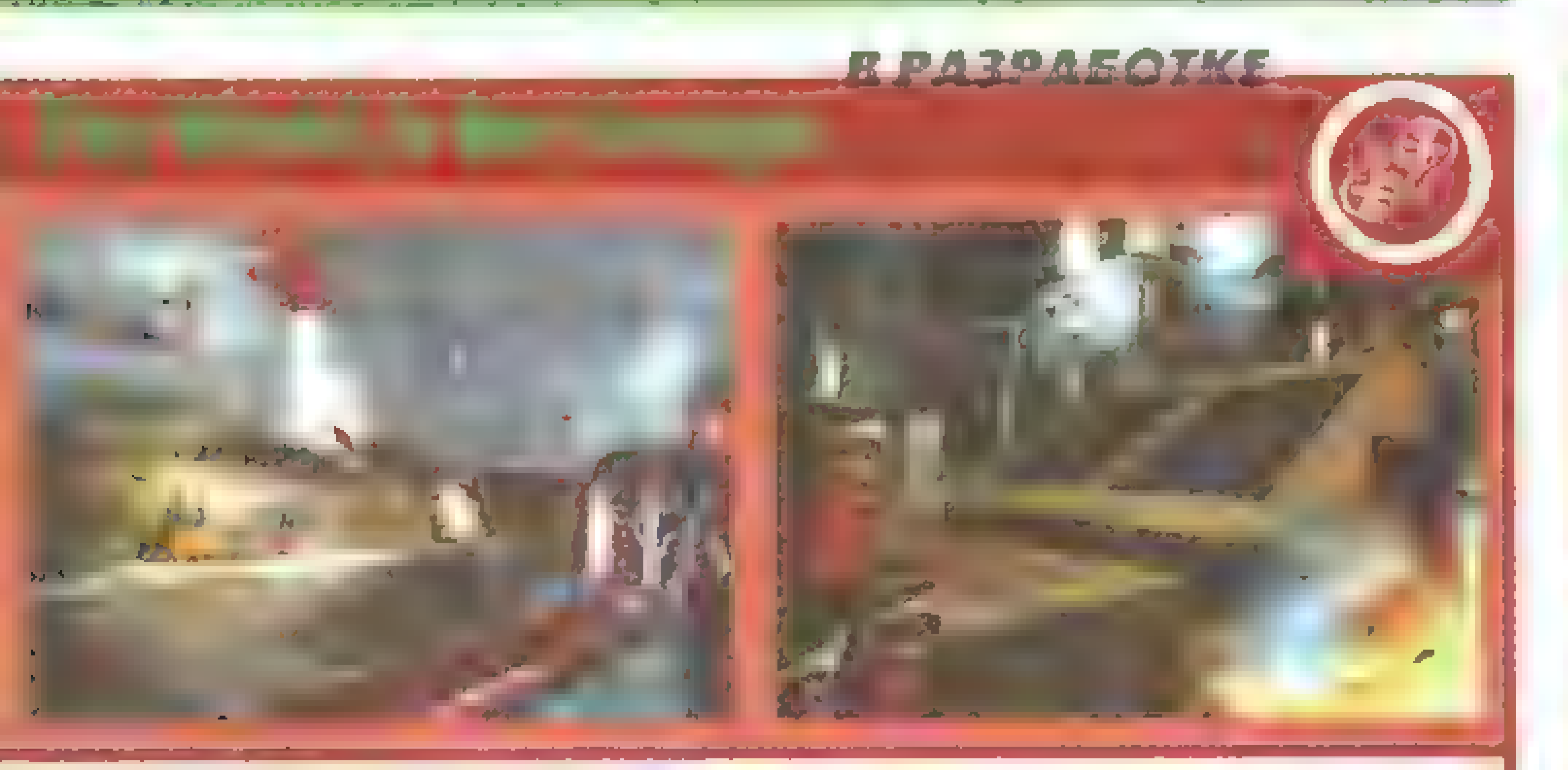
Чем цепляет > Во-первых, официальный тайтл. Во-вторых, спортивная игрушка не от EA Sports — это уже само по себе интересно. В-третьих, далеко не всем нам дано побывать на Сиднее-2000.

Как выглядит > Да вроде неплохо. Имя разработчика — Attention to Details — уже о чем-то говорит, верно?

Что еще > Слалом на каяках (малогабаритная одноместная байдарка) — хочу!

Будем ждать? [illegible] ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ



Кто: EA Games, Electronic Arts **Что:** 3D-action **Когда:** Конец 2000 года

В основе > [illegible]

Как играть > [illegible]

Чем цепляет > [illegible]

Как выглядит > [illegible]

Что еще > [illegible]

Будем ждать? [illegible] ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ



Кто: Click Entertainment/Sierra Studios **Что:** Action/RPG (Rogue)
Когда: Октябрь 2000 года

В основе > Пыльная слава Diablo плюс немножко феодальной Японии: семь славных самураев отправляются воевать с приятелями сатаны (в оригинале Dark Warlord), порожденными японским фольклором. А что — дело хорошее. Отчего бы не повоевать?

Как играть > Как завещали предки. Гоняем семерых самураев туда-сюда по подземельям и ландшафтам, у самураев есть четкая специализация — ниндзя, камикадзе и пр. Рулить всеми одновременно нельзя — надо будет задать коллегам по отряду модель поведения: самураи могут не только махать железом, но и слегка кастовать магию — атакующую и восстановительную.

Чем цепляет > Хм... разве вот чем: выбитое из врага оружие можно отдать кузнецу, который, проанализировав образец, сможет забацать его серийное производство.

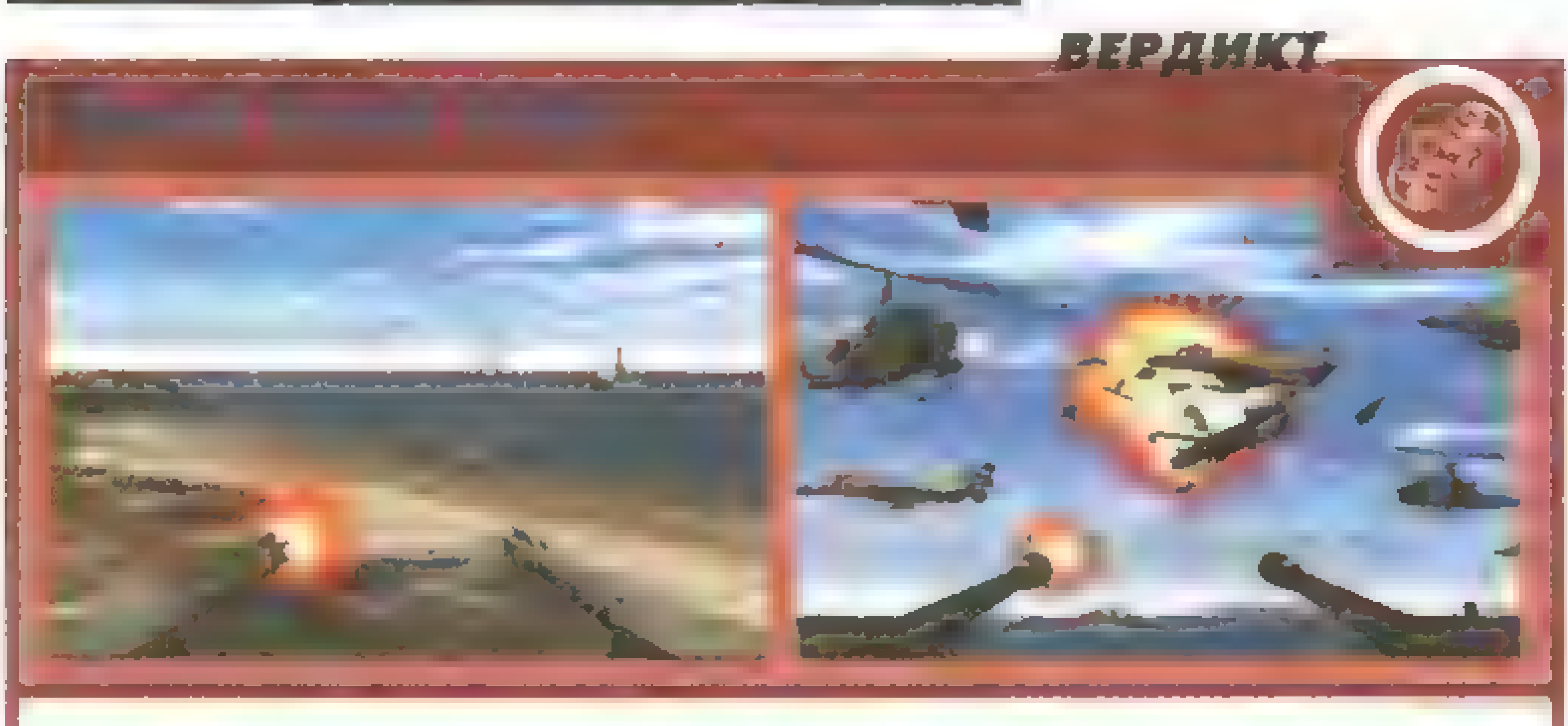
Как выглядит > Вы, наверное, уже прошли Diablo II? Так вот, совсем не похоже. Это, можно сказать, антиподы по качеству графики.

Что еще > Хотят навесить стратегический элемент: надо отстроить заново город вокруг замка вашего дамье и восстановить там порядок. И обещают — отдельно от игры — редактор скриптов для "ботов". Напишете хороший скрипт — бойцы будут лучше драться.

Ну, разве что самураи...

"Рулез" — это что-то хорошее. Холодное пиво, компьютер седьмого поколения, юная красавица, удачно обезвреженный вирус" — Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

ВЕРДИКТ



Что: Аркада **Кто:** Wizard Works **На кого:** Turret
Сколько: P166(PII-300), 16(32+)Mb **Многопользовательская игра:** Нет **Объем:** 1 CD

В основе > Старая добрая игрушка с запахом детства и первого компьютера в одном флаконе. Башенка в центре экрана и наивно пролетающие по плоскому небосклону вертолеты, сеющие десантников на маленьких, как бы бумажных парашютиках. Это то, что было. Теперь у нас полноценное 3D, но башня и самолеты по-прежнему с нами.

Как играть > Полностью позабыв про содержимое черепной коробки, защищать башню. Отдавшись воле спинального рефлекса, крутить несчастную турель в тщетных попытках изрешетить всех. Изначально зная, что всех все равно не успеть. "Апачи" и "Фалконы" — сверху. Пехота и танки — снизу. Цель у всех одна — вы. С каждым уровнем врагов становится больше, а поддержки с воздуха катастрофически не хватает.

Rulezz > С этой игрой можно полностью забыть о мирской суете. Мозг отдыхает, пальцы судорожно давят на кнопку мыши.

Sux > Посредственная графика плюс далекая от идеала физика управления турелью. Но к физике привыкаешь, а за динамикой происходящего не замечаешь лагов визуального ряда.



6,2

ВЕРДИКТ



Что: RPG **Кто:** Gremlin Interactive/Infogrames **На кого:** Ultima 8, Revenant
Сколько: PII-266(PII-400), 64(128+)Mb, 3D уск. **Многопользовательская игра:** Не выйдет **Объем:** 2 CD

В основе > Борьба сил Добра и Зла — здешнему миру плохо, его надо спасать. Спасать придется нам, как и в любой РПГ.

Как играть > Партии нет, есть одинокий и гордый герой, который умеет стремительно бегать по просторам 3D мира, наращивать характеристики, пользоваться магией и чрезвычайно ловко управляться с клинком — работает им, как учитель фехтования. С повышением Жизни, Силы, Скорости, Магии и Боеспособности герой начинает делать все это еще лучше. Повышение и приобретение оружия, доспехов и т.д. достигается выполнением квестов. Просто, как наперсток.

Rulezz > Несмотря на диаблоподобие, это не "Диабло", это РПГ. Куча NPC, большой игровой мир, довольно серьезная пятиэлементная система магии. И эти его фехтовальные таланты — просто загляденье. Плюс — полное 3D, камера крутится, каждую мелочь можно оглядеть со всех сторон.

Sux > Запутанный интерфейс, темноватая графика, увидев игру на Riva128 у товарища, я поразился, как это человек так играет — местами почти вслепую?



7,4 Душевная игра, хотя и не без проблем.

ВЕРДИКТ



Что: Rogue **Кто:** Blizzard/Havas/SoftClub **На кого:** Diablo **Сколько:** PII-266, 32(64)Mb **Многопользовательская игра:** А то как же **Объем:** 3 CD

В основе > Игроки по всему свету разделились на два лагеря: первые кричат, что "это" очередной шедевр и Blizzard так и не научилась делать "нехитовые" игры, вторые, вооружившись лопатами, спешно роют могилы для первых и их нового любимца. Единственное, что можно сказать с уверенностью: успех Diablo II был гарантирован задолго до ее выхода.

Как играть > Вы не поверите, но этот — самый многословный для прочих игр пункт в случае про Diablo II сократился до неприлично малых величин. Играем так же, как в Diablo, добавить нечего. Hasta la vista.

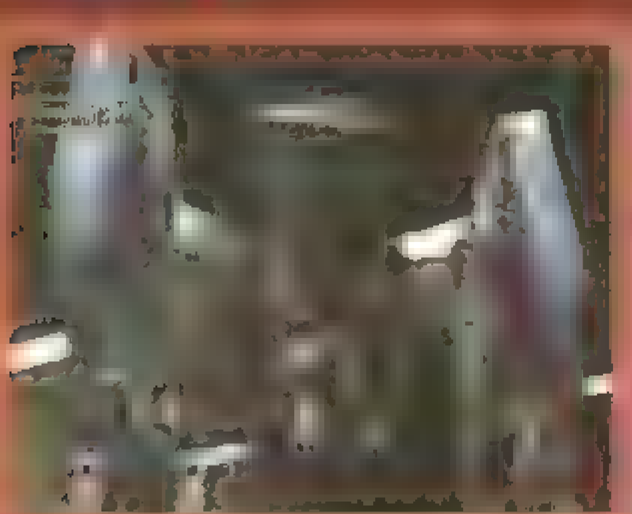
Rulezzz > Их много. Blizzard по-прежнему не вяжет веников. Если они не смогли сделать новую игру, значит, они довели до совершенства старую. Идеальная Diablo! Пять персонажей: колдунья, паладин, амазонка, варвар и некромант. Продуманная система умений, полностью различающаяся для каждого персонажа. Категорическое "нет" любой универсальности. Некромант больше не может при помощи заклинаний сражаться, словно варвар, а паладин никогда не выдаст на-гора смертоубийственный фаербол. Набор умений различается для каждого класса и для каждого же делится на три "линии" развития. У женщины-мага, к примеру, это три школы заклинаний. Очередное умение становится доступно только по достижению героем соответствующего уровня, а за один уровень разрешается прокачать только одно из нескольких доступных умений. "Экспириенс" по-прежнему с нами, а самого персонажа теперь можно прокачать аж до 99 уровня (вы не ослышались). Значительно улучшился интерфейс "магазинов": теперь предметы видно еще до покупки. Кроме покупки различных предметов появилась возможность "прикупать" членов партии, которые будут повышать уровень вместе с главным героем. Наконец, у нас появилась возможность бегать и "вешать" спеллброски на "горячие" клавиши.

Sux > Графика двухлетней давности и полная вторичность абсолютно всего, что есть в игре, хорошо прикрытые добротной играбельностью.

9,0 StarCraft добрее, [illegible] Diablo 2 [illegible]

"Сакс" — это "повисший компьютер, не захотевшая работать программа, кислое пиво или уехавший из-под носа троллейбус" Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

ВЕРДИКТ







Что: RPG/Adventure **Кто:** ION Storm/Eidos Interactive **На кого:** System Shock, Thief **Сколько:** PII-300(PIII-500), 64(128+)Mb, 3D уск **Мультиплеер:** Нет **Объем:** 1 CD

В основе > Thief сделал в свое время доброе дело: открыл глаза множеству разработчиков на то, как надо делать игры, и сформировал по сути совершенно новый жанр (это что угодно, но только не RPG и не FPS). Второй ласточкой был System Shock с обилием ролевых наворотов. Третьим в ряду уверенно встал Deus Ex. Наверное, первый по настоящему удачный продукт не раз прославившейся Ion Storm. Реабилитация после Daikatana и Dominion.

Как играть > А как мы играли в System Shock? Приблизительно так же. С той лишь разницей, что все "фишки", которые не работали в SS, неожиданно обрели вполне реальное применение. Проходим миссию одну за другой. Каждая — жуткая головоломка со множеством решений (так, чтобы одно — никогда). На миссии ни одного лишнего выстрела, ни одного неверного шага. Прячемся словно крысы, по темным углам, не дай бог заметят враги, поднимут тревогу, после этого уже не спастись. Осторожно отстреливаем врагов из снайперки, режем десантным ножом их горло, травим дымовыми шашками, отвлекаем шумом и тихой сапой проскакиваем мимо — прямо в лапы киборгам, активированным случайно задетой лазерной сигнализацией. Апофеоз шпионско-воровского ремесла. Либо вы обманете всех, либо останетесь лежать хладным трупом.

Rulezz > Множество "умений", которые нужно постоянно развивать, чтобы был хоть какой-то шанс выжить в этом безумном мире. Детальная система повреждений не хуже, чем в SoF: вам могут повредить руку, ногу, корпус, в конце концов, могут попросту отстрелить голову, но и вы можете то же самое. Лечится все по отдельности аптечками или сразу при помощи специального робота.

Поражает количество предметов: несколько классов оружия (специализация по каждому отдельному классу), мины, взрывчатки, рации и электронные отмычки. Большое количество персонажей, поговорив с которыми можно получить немало полезной информации, купить у них оружие или другие полезные предметы.

Sux > Это движок Unreal. Вы не поверите, но совершенно не похоже! Испортили. И еще — невероятно высокие системные требования, отсекающие от игры основную массу игровой аудитории.

Приколись > Если отстрелят обе ноги, то придется ползать, пока не отыщется аптечка. А если отстрелят одну ногу, то можно резвиться, словно ничего не произошло.

8,2 Играть безумно интересно. Если хватит силенок у машины.

ВЕРДИКТ



Что: RTS **Кто:** Massive Ent./Sierra **На кого:** На любую 3D RTS **Сколько:** PII-300(PIII-500), 32(64+)Mb **Мультиплеер:** Да **Объем:** 2 CD

В основе > Похоже, спираль эволюции 3D RTS подошла к своему логическому завершению. Быстро и неотвратимо. Еще вчера "полностью трехмерные" путались в памперсах своего же управления, а сегодня они уже стоят в полный рост и при параде.

Как играть > Как в любую другую 3D RTS, каких много, но не забывая о том, что Ground Control все таки тактика. Никакой базы и долгого пути развития. Перед каждой миссией нам позволяют набрать отряд штурмовиков и выкидывают на местность в самую гущу событий. Обводим педняг рамочкой и отправляем прямиком на верную смерть, потому как редкую миссию удается пройти с первого раза. Поскольку оперируем мы в игре не отдельными юнитами, а отрядами, то единственный выживший член группы обеспечивает сохранность всего подразделения. А значит, последнего в группе бережем как зеницу ока. Ну а когда задание выполнено, придется еще немало попотеть, чтобы убраться восвояси.

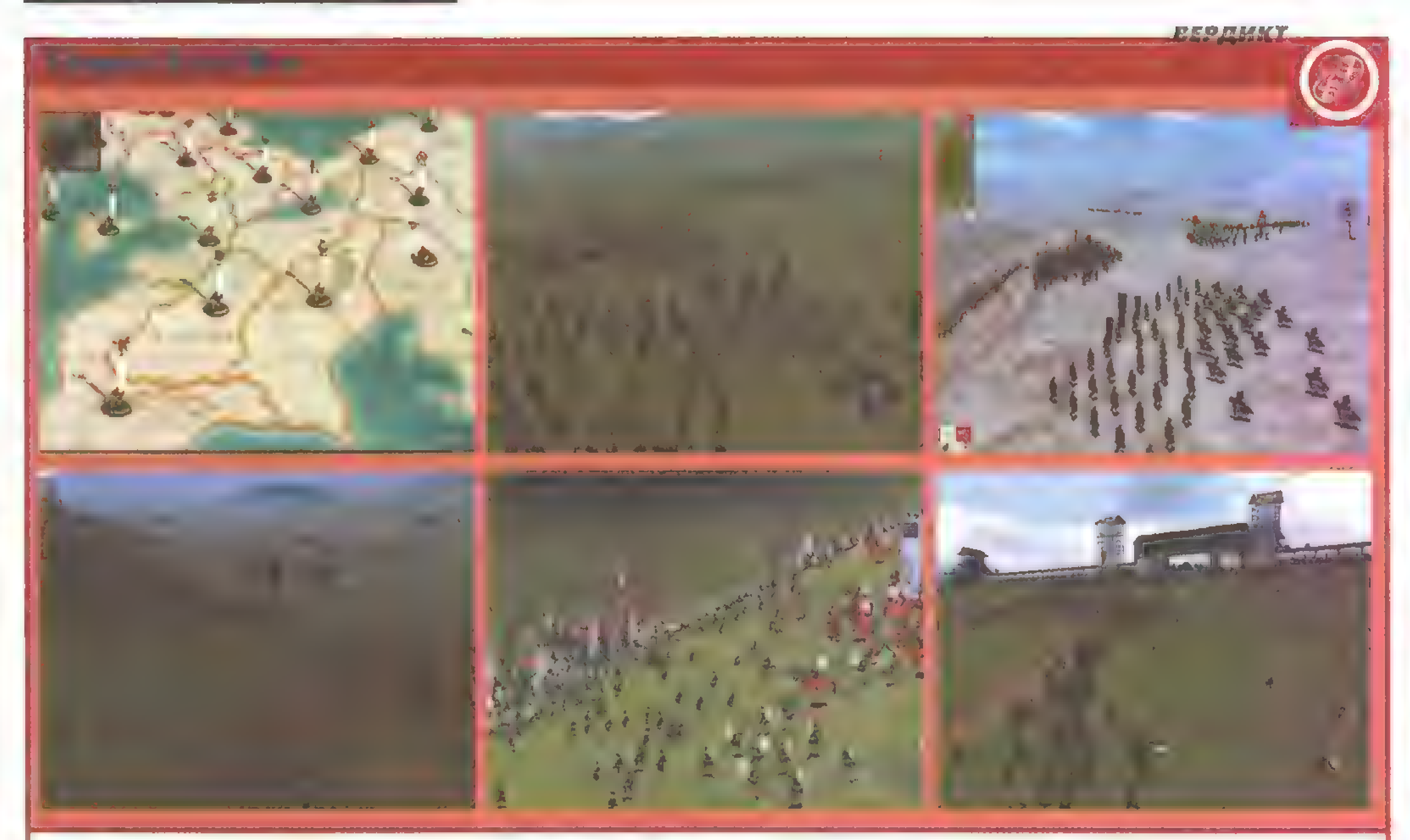
Rulezz > С одной стороны — затягивающий, хотя и полностью линейный (за исключением одного единственного места) сюжет, ключевое место в котором занимает судьба нашего альтер эго в игре — Сары Паркер. GC — одна из немногих RTS, где, не уделив должное внимание сюжетной линии, вы быстро перестанете понимать происходящие на экране события. С другой стороны — отличная графика, после которой о Earth 2150 вспоминаешь немного со снисхождением. И лишь на втором месте идет на удивление хороший AI (GC, наверное, первая RTS, в которой изменение уровня сложности так сильно сказывается на "уме" оппонентов, и это при том, что даже на низшей сложности враг совсем не глуп), приятное управление и не менее приятная музыка.

Sux > Иногда AI может перехитрить самого себя и разродиться совершенно бесполезной, но грандиозной по замыслу операцией. Что удивительно, но скрипты это совершенно не похоже, при новом запуске миссии враг вполне может поступить иначе. И что это за приставочный пережиток в виде полного отсутствия сейва на миссии?

Приколись > Юниты обеих сторон при всем своем внешнем различии полностью сходны по сути. Играть не мешает, но выглядит довольно странно.


9,0 [illegible]

ВЕРДИКТ



Что: Стратегия/Тактика **Кто:** Creative Assembly/Electronic Arts, SoftClub **На кого:** В чем-то на Birthright, Gorgon's Alliance **Сколько:** P233(PII-350), 32(64)Mb, 3D уск. **Винегером:** Легко **Объем:** 2 CD

В основе >

Как играть >

Rulezzzz >

Sux >

Приколись >

9,6

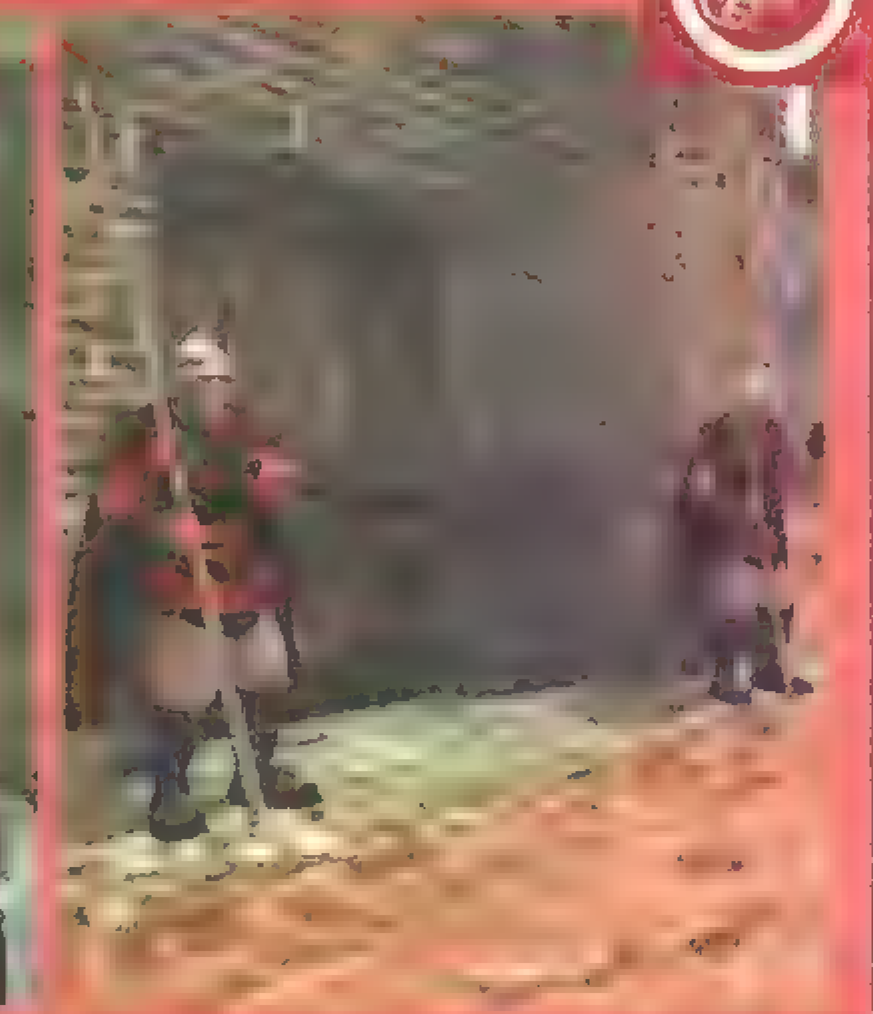
"Рулез" это что то хорошее. Холодное пиво, компьютер седьмого поколения, юная красавица, удачно обезвреженный вирус..." Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

Сакс

ВЕРДИКТ







Что: RPG **Кто:** [illegible] Software [illegible] **На кого:** [illegible] **Сколько:** [illegible] **Вмногером:** [illegible] **Объем:** 2 CD

В основе > [illegible]

Как играть > [illegible]

К тому же теперь мы не одинки [illegible] [illegible] добротная [illegible]

[illegible] подживает [illegible] запасенным фаиер[illegible]

Rulezz > [illegible] рамочкой и [illegible] [illegible]

Sux > [illegible]

Приколись > [illegible]

8,5 **Дождались!** [illegible]

ВЕРДИКТ

Star Trek: Armada



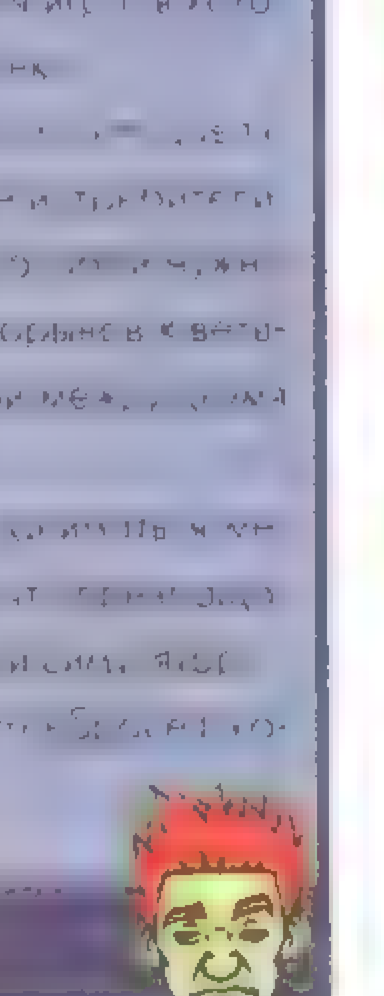
Что: Космический симулятор **Кто:** 14 Degrees East/Interplay/Virgin
На кого: FreeSpace, StarLancer **Сколько:** PII-300(PII-466), 64(128+)Mb, 3D уск.
Вмногером: LAN, Internet **Объем:** 1 CD

В основе > [illegible]

Как играть > [illegible]

Rulezz > [illegible]

Sux > [illegible] смос Klingon Academy выглядит довольно [illegible]



7,0 **Дождались! Да выхода FreeLancer вполне можно поиграть.**

Альтернативное мнение
Absolute Games (www.ag.ru)

Beach Head 2000	5.0
Combat Mission: Beyong Overlord	6.5
Defense Commander	1.0
Deus Ex	8.5
Diablo II	7.0
Ground Control	8.5
Medieval 2	3.0
Roland Garros 2000	3.5
Shogun: Total War	9.0
SlamTilt Resurrection	8.5
Soulbringer	7.0
Suzuki Alstare Extreme Racing	4.0
Star Trek: Klingon Academy	7.0
The Tainted	2.0
Time Machine	6.5
Vampire the Masquerade: Redemption	8.0

Алексей Кравчун (Beach Head 2000, Deus Ex, Diablo II, Ground Control, Vampire the Masquerade: Redemption, Star Trek: Klingon Academy), Олег Полянский (Soulbringer), Александр Кеннет (Shogun: Total War)



Неоплаченный долг или Судьба Unfinished Business

Статья подготовлена по материалам двух интервью с Яном Карри, взятых автором для сайта "Вольный Стрелок" (http://www.freelancer.ag.ru).

Фирменная коробочка покрылась тонким слоем пыли, а любимый АУГ аккуратно зачехлен и стоит в шкафу за стеклом. Мысли то и дело возвращаются в прошлое. Сколько же раз коварная королева Дейдрана пала от моей руки? Пять, десять, пятнадцать? Скольких серeньких гвардейцев я видел через оптику своей винтовки? Уже не помню, давно сбился со счета. Ах, какие это были времена, как сладко игралось...

Да, речь идет о Jagged Alliance 2. Игра вышла год назад, и с тех пор утекло много воды. Но за все это время у игры не появилось ни одного достойного конкурента. Как бы косо ни смотрели на двухмерную рисованную графику, она остается превосходной даже в это время — в эпоху засилья 3D технологий. Ей не мешает даже отсутствие многопользовательской игры (хотя и ой как хотелось бы ..). Я бы смело назвал "Агонию Власти" (российский вариант названия игры) одной из тех игр, которые стали национальными, наряду с Fallout и Quake. Но все равно: играть бессчетное количество раз в одно и то же несколько утомляет. Нет, в самой игре все чудесно, но хочется чего-то нового... И разработчики тоже это понимают и по мере своих сил пытаются реализовать. Ниже речь пойдет об официальном адд-оне для Jagged Alliance 2, называющемся Unfinished Business

В названии адд-она прослеживается некая ирония судьбы. Новая игра (это именно новая игра, а не простой набор миссий или уровней, что принято именовать адд-оном) стала по воле судьбы еще одним БАМом игровой индустрии. А еще говорят, что только у нас, русских, могут так вот годами строить!.. Сроки ее выхода откладываются уже не один месяц. Первая дата релиза намечалась на февраль. Потом март, потом середина лета... Ну, вот она, середина, а воз и ныне там. Правда, адд-он на сегодня завершен, но у Sir-Tech возникла проблема с поиском издателя. Правда, выпуск Unfinished Business остается для Sir-Tech делом чести, так что можно рассчитывать на то, что это свершится в ближайшее время.

Форумы, посвященные Jagged Alliance, полны вопросов: что такое Unfinished Business, когда она выйдет и на что будет похожа? И не только форумы. В "Манию" постоянно приходят письма, где люди спрашивают одно и то же: когда появится Unfinished Business?.. Настала пора в этом всем разобраться. А на помощь привлечем не кого бы то ни было, а самого отца-основателя мира JA — **Яна Карри (Ian Currie)**.

[Yurg] *Сейчас UB готов, и Sir-Tech занимается переговорами с издателями. Скажите, Ян, как скоро мы сможем увидеть игру на прилавках магазинов?*

[IAN] ***Сказать сложно, поскольку я непосредственно в деловой стороне не участвую. Не думаю, что это займет много времени. Игра должна выйти этим летом. Быть может, месяца через два... Я очень надеюсь на это.***

Unfinished Business — прямое продолжение сюжетной линии JA2. Лично я склонен полагать, что это станет логической связкой сюжетов второго и третьего "Альянса". Итак, Арулько снова в опасности. На этот раз источником беспокойства стал концерн "Ricci Mining and Exploration", которому принадлежали все рудники Арулько. Во время гражданской войны доход от экспорта руды был передан повстанцам. Теперь же компания хочет вернуть свои права на добычу полезных ископаемых. Корпорация основала военную базу в соседнем государстве Траконе (Tracona) и использует ее для обстрела Арулько крылатыми ракетами. Они собираются сровнять с землей весь Арулько, если требования корпорации не будут удовлетворены. Арульканцы снова обращаются за нашей помощью. Основная цель игры заключается в том, чтобы пересечь границу соседней Траконы, обнаружить и уничтожить ракетную базу и вернуться живым. Последнее — сугубо по возможности и желанию.

В Unfinished Business теперь будет не 4 уровня сложности, а целых шесть, как минимум 10 новых персонажей (NPC) и дюжина новых видов оружия. На общем фоне "Альянса" это выглядит неброско — но это если судить только по цифрам. На самом деле спектр вооружения в JA не столь широк. А здесь — здесь в игру включены новые виды оружия, много снайперских винтовок и другого особенного, по-настоящему ценного оружия. Снайперские винтовки значительно переработаны. Раньше они были фактически бесполезными, теперь же это оружие для настоящих профессионалов. Они причиняют куда больше урона, но и ведение огня из них требует больших затрат action points

Игра выйдет на отдельном CD, не требуя JA2. Многие волнуются, а как обстоят дела





с русской версией? Электронная почта "Буки" просто завалена такими вопросами. Думаю, лучше всех на вопрос, будет ли русский Unfinished Business — "Цена Свободы", ответит сам Ян Карри.

[Yurg] *Наша компания, "Бука", делавшая локализацию второго "Альянса", объявила, что "быть может, будет локализация UB". Не могли бы Вы прояснить ситуацию?*

[IAN] *Могу вас уверить: я выслал им материалы для создания русской версии UB.*

[Yurg] *Unfinished Business — очень необычный адд-он. Обычно все подобные продолжения популярных игр сводятся к тому, что нам предлагают набор новых миссий да несколько новых стволов... Но геймплей в адд-оне традиционно остается старым. Ян, а как обстоит дело с Unfinished Business? Почему Вы решили пойти не по пути усложнения уже существующей игровой системы, а, наоборот, во многом упростили игру?*

[IAN] *Фактически JA2:UB — это что-то вроде мини-продолжения, а не адд-он. Вы можете импортировать персонажей из записанной партии JA2, сохранив прирост их навыков и свойств, и история продолжится с момента освобождения Арулько. Геймплей во многом совпадает с JA2, за исключением нескольких интересных отклонений. Однако поскольку цель — не освобождение городов или шахт, вам не придется иметь дело с тренировкой ополчения. Также вам не придется следить за датами истечения контрактов наемников*

[Yurg] *Вы как-то сказали, что предпочитаете UB, нежели JA2. Почему?*

[IAN] *Ну, вы должны понимать, что это вопрос личного предпочтения. Мне нравилась демо-версия JA2 из-за ее интенсивности — вы не имели возможности просто подлечить своих мерков после зачистки наземного уровня, требовалось сохранить способность спуститься под землю и зачистить оставшиеся уровни. Я хотел сохранить эту интенсивность в JA2. Планировалось, что если после взятия одного сектора в четырехсекторном городе вы попытаетесь просто отдохнуть здесь, то враг сам вас атакует. Но, как оказалось, такой подход — слишком утомительный и обескураживающий, так что агрессивность вражеского AI вторжения пришлось значительно снизить. Лично я, играя в JA2, заботился только о том, чтобы во время боя никто не погиб — меня не интересовало, насколько сильно ранены бойцы, поскольку я мог легко их вылечить.*

Я по-прежнему считаю JA2 наилучшей из созданных мной игр, но при этом мне больше нравится впечатление от игры в UB. В особенности по той причине, что в UB есть режим Железного Человека, где нельзя положиться на постоянную запись/восстановление. Из-за этого игра кажется мне гораздо более реалистичной, даже больше, чем мультиплеер в Deadly Games, где вам действительно приходилось обдумывать каждый следующий шаг. В JA2 вы могли с легкостью "протестировать" ход и, если он не привел к ожидаемым результатам, перегрузиться. В мультиплеере Deadly Games и Железном Человеке в UB вы играете иначе, по необходимости смиряясь с ранениями или смертью, и это выглядит более реалистично. В моей собственной партии в UB я потерял своего "IMP"-персонажа, но поскольку бой был очень интенсивным и почти завершенным, я "смирился" с этим. В противном случае я бы никогда на это не пошел.

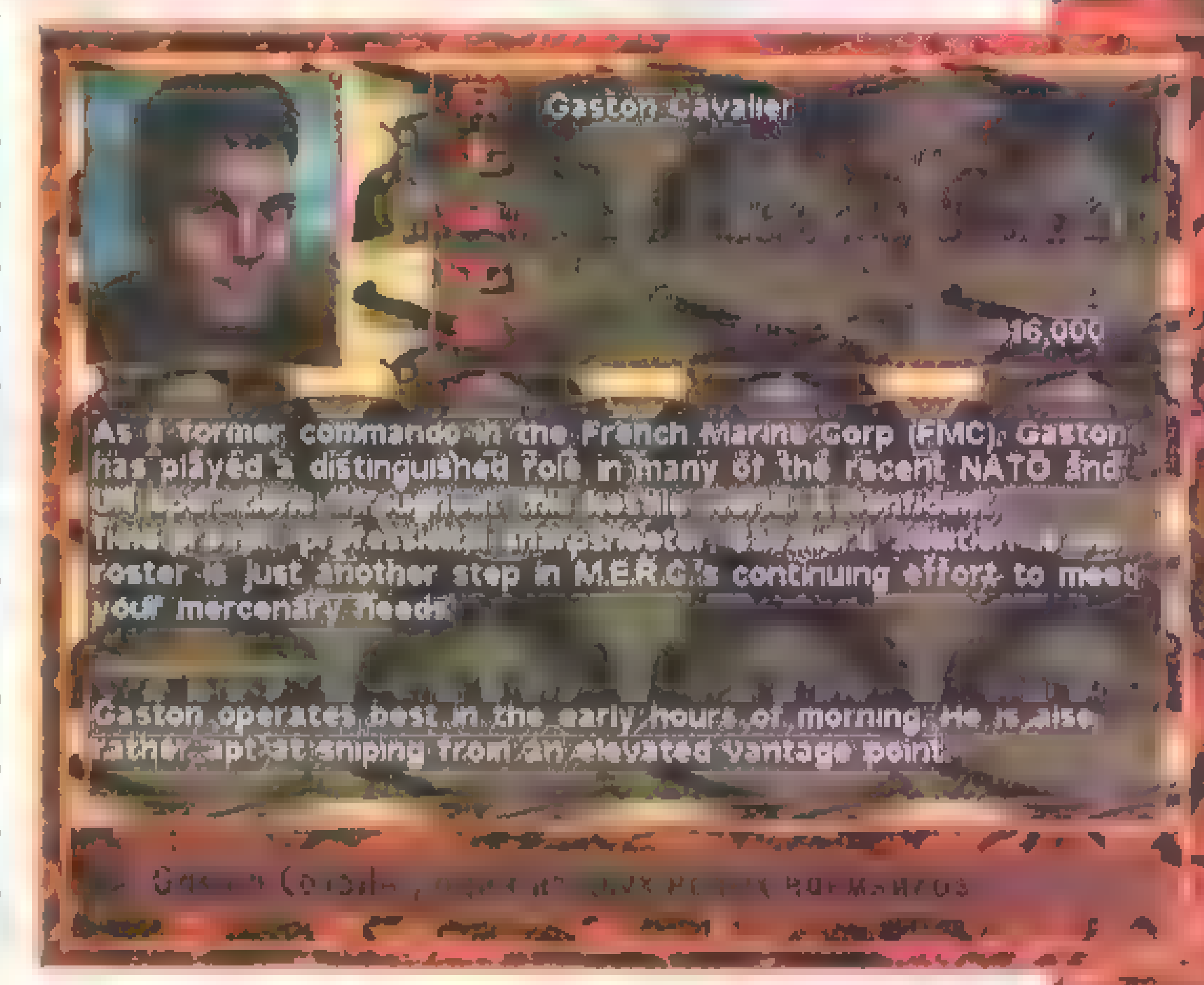
Далее, если бы Железный Человек был единственной причиной, можно было бы возразить: почему не добавить эту возможность в JA2 и успокоиться? Но дело не только в этом — в JA2:UB есть несколько очень забавных сражений, которые вызывают у меня больший интерес, чем игра в JA2. Частично это объясняется фактом общего улучшения AI.

Давайте попробуем разобраться, что такое режим Железного Человека. По сути, это некоторый тест на честность игрока. Sir-Tech и в JA2 пыталась заставить игрока играть почестному, без постоянных save/load во время боя. В X-Com и других играх простое перечитывание сохраненных игр позволяло повернуть ход событий в вашу пользу. В JA2 прочтение предыдущей игры и повторение тех же действий приводило к почти точному повтору результата. Ежели уж отстрелили мягкое место твоему хлопцу, то все, се ля ви!.. Но и это обманывалось перезагрузкой и совершением иного порядка действий. Режим Железного Человека (Iron Man) будет отражать честность вашей игры. Скорее всего, в режиме Железного Человека мы не сможем сохранять игру во время боя. Это приятный и многими ожидаемый бонус игры.

[Yurg] *Ян, Вы много играли в UB, и сколько в среднем времени занимало одно прохождение игры? Хотя бы приблизительно.*

[IAN] *По нашим результатам, завершить игру можно за 25-45 часов. Конечно, если вы будете играть в режиме Железного Человека, времени уйдет больше... :-)*

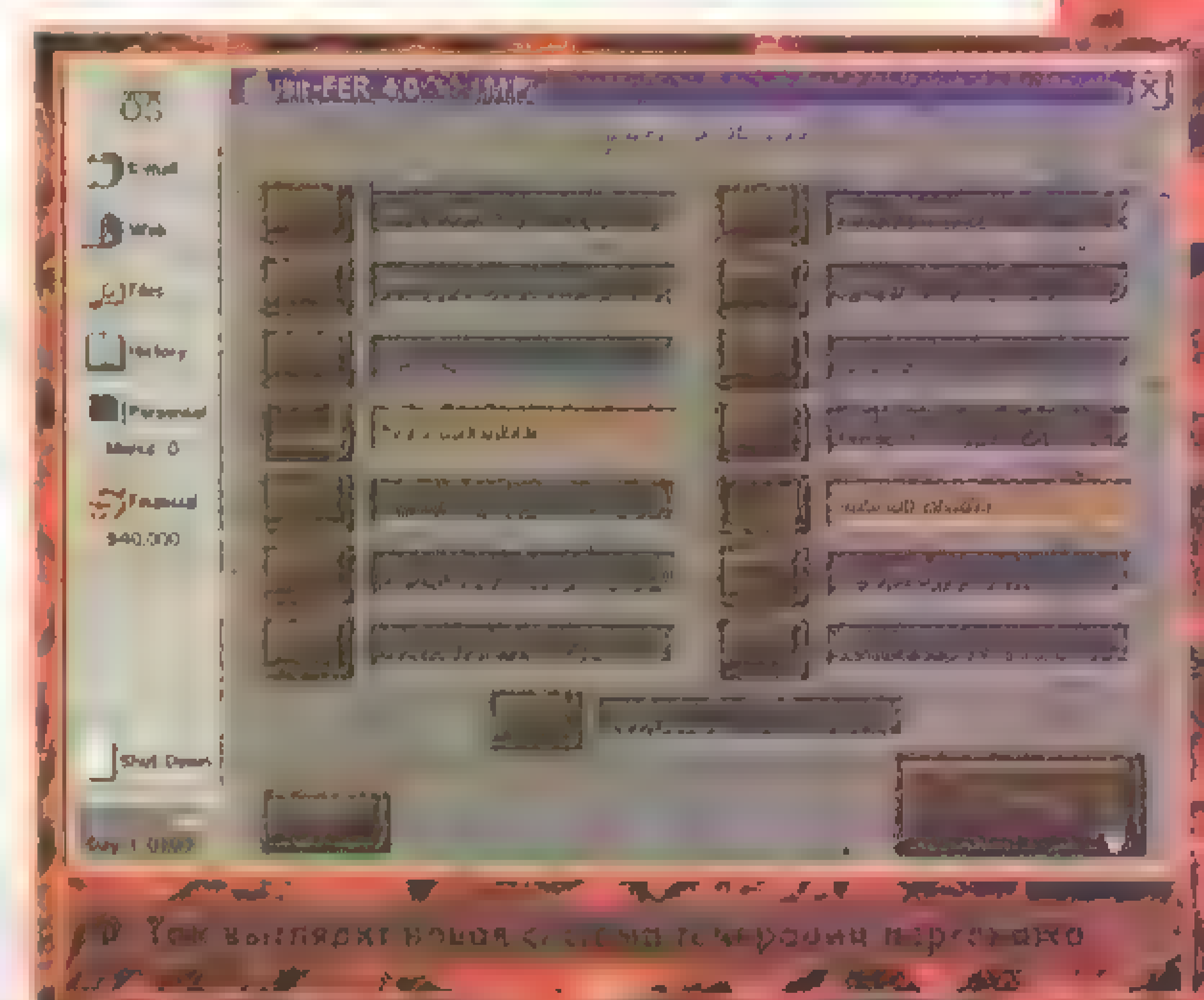
Карта Траконы будет не столь велика, сколь Арулько. И цифра в 20 секторов несколько огорчает, если вспомнить, что в JA2 их было во много раз больше. Но давайте не будем преждевременно судить. Да, UB меньше, но величина не всегда есть показатель качества.



Gaston Cavalier, один из новых наемников

[Yurg] *Не могли бы Вы немного рассказать о UB? Сколько всего в игре секторов, как велики они? В UB более нет ополчения, мало квестов. Означает ли это, что взамен в игре уделено больше внимания тактике боя?*

[IAN] *Да, игра сосредоточена на боях в большей степени, чем, скажем, на квестах, подобных тем, что вы получали в Сан-Моне в JA2. Сектора имеют тот же размер, но общее количество карт в игре — около 20. Учитывая, что в JA2 их было более 200, это звучит жалко, но прямые сравнения здесь неуместны. В JA2 было лишь около 40 карт с тщательно спланированными сражениями*



Так выглядит новая система генерации персонажа

(города, базы ПВО и т.п.), и даже несмотря на это, очень многое зависело от того, каким образом вы начали бой, в какой стадии игры вы находитесь и т.д. И, конечно, здесь было множество карт открытой местности, в которых большая часть игроков никогда не сражалась — разве что при проходе сектора им попадался патруль, так что эти карты почти не в счет. В UB будет использоваться практически каждая карта, сражения скомпонованы лучше, занимают больше времени и т.д.

[Yurg] *В UB перед нами будет стоять одна цель — захват и уничтожение ракетной базы. Означает ли это, что игра будет ограничивать нас во времени?*

[IAN] *Нет, никаких ограничений по времени не будет. Я не думаю, что ограничение по времени многим нравится.*

[Yurg] *Некоторое время назад прошел слух, будто бы в UB к нашим услугам будут только наемники из MERC. Так ли это? И если да, то почему?*

[IAN] *Это ложный слух. Вы можете нанимать всех выживших мерков из AIM (если не импортируете персонажей из сохраненной игры — то всех безоговорочно).*

Возможность импорта своего персонажа из JA2 — это еще одна приятнейшая особенность UB. Если так уж полюбился созданный наемник, то милости просим в Тракону. Правда, не рассчитывайте на перенос инвентаря. От этого бы испортился игровой баланс. Да и в любом случае уж лучше начать игру с нуля. Интересней будет.

Система генерации персонажа в UB также претерпела разительные перемены. Нет затянутого теста, хотя, надо отметить, в нем был свой шарм. Персонаж генерируется по собственному усмотрению, без всяких "попробуй, угадай!". Некоторые навыки бойцов стали общедоступными. Например, можно взять навык маскировки. Раньше он был только у Тени, чем вызывал большую зависть и заставлял читить своего бойца (то бишь делать некие злокозненные изменения в файлах игры с помощью hex-редактора).

[Yurg] *Не могли бы Вы охарактеризовать новых наемников UB? Сколько их и есть ли у них свои особенности?*

[IAN] *Новых наемников (в прямом смысле слова) не так уж много. Всего мы добавили 11 персонажей (по-моему), и только двое из них — новые наемники, доступные с самого начала. Информация об этих ребятах очень скоро появится на нашем сайте.*

[Yurg] *Расскажите подробней о системе оплаты услуг наемников. Сохраняется ли возможность увольнять бойцов и нанимать новых в любое время? И каковы финансовые источники в игре, ведь шахт больше нет?*

[IAN] *Наемники теперь работают на вас в течение всей миссии не за ежедневную, а за единовременную оплату, и "доход" в чистой форме у вас отсутствует. В этом игра близка к RPG, где вы накапливаете деньги из различных источников, но не беспокоитесь о "бухгалтерии". Вся игровая система "ежедневной оплаты мерков" — сильная головная боль для баланса, и она заставляет нас предпринимать шаги, вызывающие жалобы в других областях. Объяснение всех деталей заняло бы слишком много времени, так что я пропущу этот момент. Вы сохраните возможность увольнять ненужных мерков.*

Существенный вопрос в игре — это AI. Искусственный интеллект в JA2 все же во многом уникален. Порой принимает неординарные решения для подобного рода игр, но и несовершенен. Ребята из Sir-Tech учли это и во многом исправили скрипты.

[Yurg] *Вносились ли какие-либо изменения в AI? Или он остался прежним?*

[IAN] *Да, мы модифицировали AI, как я уже упоминал выше. Улучшения коснулись как общей разумности, так и разрешения ситуаций, в которых враги действовали довольно глупо. Эти изменения заметны не так, как разница между днем и ночью (для этого пришлось бы полностью переписывать AI), но каждый опытный игрок в JA2 определенно увидит изменения.*



Все ли это? Нет. В игру введены две очень интересные особенности: визуальные индикаторы линии обзора и индикатор степени прикрытия бойца. Графика в игре рисованная, поэтому определить на глаз, насколько боец смог укрыться за естественными преградами, тяжело. Подобным же образом дела обстоят и с линией обзора. Специальная опция позволяет визуально определить вероятность поражения противника в той или иной точке карты. Наглядное действие этих возможностей игры можно посмотреть на скриншотах.

[Yurg] *Большое спасибо за ваши ответы и позвольте искренне пожелать Вам удачи во всех делах! Надеюсь, мы еще сможем обсудить Ваши впечатления в отношении истории создания третьего "Альянса" и планы четвертого! ;)*

[IAN] *И вам спасибо, надеюсь, вам будет интересно!*

Итак, подведем итог. Что мы получим — новую игру или же диск с жалким подобием великой игры? Я склоняюсь к первому. Да, выход Unfinished Business затянулся. Но тактические игры устаревают очень медленно. Скажем, до сих пор остается много людей, играющих в первый X-Com. UB предстанет перед нами не как переделка, а как полноценная, пусть и небольшая игра. Когда же выйдет UB? Sir-Tech обещает — в ближайшие месяцы. Остается надеяться и подноабраться терпения. Да и в большом перерыве есть свои плюсы. Ведь тогда игра покажется нам совсем новой, непривычной и доставит еще больше удовольствия. Если бы я раздавал в "Игромании" призы играм, то без малейших колебаний отдал бы UB приз как самой ожидаемой игры. Но это мое, сугубо авторское мнение. :) Напоследок скажу, что для локализации UB больше подходит название "Неоплаченный Долг" — потому что все мы в долгу перед Арулько за доставленные часы удовольствия от игры.

До встречи в Траконе! ■

Александр Кеннет
kennet@freemail.ru

ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ

Интересно, что они теперь будут делать? — подумала Алиса...
(Алиса в Стране Чудес)

Исход Великих

И тогда динозавры вымерли
С чего бы это?
(Тайна веков)

Вот, кажется, все уже, кончен бал, слоны и мамонты прошлого медленно уходят в туман, провожаемые ностальгическими слезами геймеров и клятвами помнить вечно — как будто есть на свете вечное, кроме разве что неизменно радужных обещаний разработчиков компьютерных игр.

Но прошлое уходит, тени Зергов и Протоссов скользят мимо, мимо, мимо строя замерших в прощальном салюте отрядов NOD и GDI — этим тоже скоро в путь; почтительно огибают медлительного Коммандера из Total Annihilation — патриарх не торопился уходить, но пора и честь знать. "Умер! Умер жанр RTS!" — звучит рефрен, и это сквозь звон мечей и лошадиное ржание: Age of Empires 2 держит последний рубеж обороны

Спросите: вот так вот все мрачно?

На данный момент, друзья мои, да. Впрочем, не привыкать — о смерти того или иного жанра сообщалось регулярно. То РПГ загнулись, то квесты, однако слухи всякий раз оказывались сильно преувеличены

Что же касается RTS, то здесь тенденция прослеживается четко: двухмерные RTS уходят в прошлое; будущее жанра лежит в трехмерном пространстве. Так ведь не радует нас что-то вожделенная трехмерность. И правда: где взять хоть один пример трехмерной RTS, способной достойно занять место уходящих монстров жанра? Warzone 2100? Слабовато. BattleZone 2? Не верю. Star Wars: Force Commander? Температуру утром мерил, родной? Machines? Dogs of War? Ground Control? Да кто же, в конце концов?! Вышел уже, правда, почти что гениальный Shogun: Total War, так ведь это по большому счету воргейм, нет? И вот поиски светлого будущего жанра RTS привели нас в российскую компанию **"Никита"**, где разрабатывается новая трехмерная RTS — **Iron Strategy**. Да не простая RTS, а с элементами action

Руководство для гейм-девелопера

Как вы яхту назовете, так она и поплывет
Как игрушку назовете, так она и заживет...
(Неизвестный автор)

Сначала нужна *идея*. Как водится, идее нужно дать собственное название, чтобы отличать ее от других идей и как-то к ней обращаться.

И в нашем случае выбрали, под стать планирующейся игре, этакое скрежещуще-лязгающее буквосочетание: Iron Strategy

"А почему, собственно, такое название? Был конкурс?" — спросили мы у PR-менеджера "Никиты" **Дмитрия Доровского**. ***"Был, хотя и внутри нашего коллектива,*** — честно признался тот. — ***Нужно было название, которое бы, во-первых, отражало суть игры, во-вторых, было запоминающимся, в-третьих, находилось в согласии с английской грамматикой, ибо с самого начала планировалось завоевание и зарубежного рынка тоже. Выяснилось, что из всех предложенных вариантов именно Iron Strategy отвечает всем означенным требованиям".***

Так вот — простенько и со вкусом. И всем начинающим игроделателям стоит запомнить первое правило. Думаете, какое? Учите английский!

Или не видать вам успеха на зарубежном рынке — вот так. Ну, а каково же второе правило? Да проще первого — у игры должен быть сюжет.

Сюжет как элемент геймплея

Мы делили апельсин,
Много наших полегло...

Сюжетная основа у Iron Strategy достаточно яркая. В общих чертах это выглядит так: на определенной планете, входящей в Федерацию, нашли сеть телепортов — врат, через которые можно попасть на другие, еще не обжитые планеты. Постепенно эти планеты стали заселяться колонистами, которые попадали туда через эти самые телепорты. Особенность подобного телепорта такова, что через него за раз может пройти только один человек, при этом он не может взять с собой какое-либо сложное оборудование. Пути, ведущие на планеты, и сами эти планеты контролировали несколько огромных частных корпораций. Для обеспечения своих интересов на подведомственных территориях данные корпорации держали хорошо вооруженных охранников. По прошествии времени одна из таких охранных групп вышла из подчинения, взяла под свой контроль все ходы и выходы через телепорты и тем самым перекрыла снабжение колонизированных планет. Правительству Федерации и корпорации, в зоне интересов которой находилась эти планеты, был выдвинут ультиматум: платить за беспрепятственное сообщение с планетами Тут на сцену вышла специализированная правительственная структура Federal Investigation Service, офицеры которой (prospectors) призваны реагировать на подобные ситуации. Таким образом и объявился наш герой— Prospector. Это не имя и не должность. Это — судьба. И это — воплощение игрока на просторах Iron Strategy. Воплощение, которое необходимо довести живым до самого конца игры.



Тот, кто один в поле воин

Имя его неизвестно. Подвиг его привычен.

Создавать врагу сложности — моя прямая функция и обязанность. Я — Проспектор, человек-проблема и единственный человек на полях сражений Iron Strategy. Сильные мира сего любят поговорку, посвященную как раз подобным случаям: "нет человека — нет проблемы".

Им придавить того, кто неугоден, словно надоедливого муравья, как раз никаких проблем не составляет. Но со мной этот номер так вот запросто не пройдет. Во-первых, я на них и работаю! Ха-ха — юмор оценили? Во-вторых, я всегда хожу в боевом костюме, а туда встроено несколько полезных штучек, исключительно для самообороны в пределах допустимого: боевой лазер, плазменная пушка, автоматическая пушка с вращающимся пакетом стволов и 4 универсальные ракеты для стрельбы по наземным и воздушным целям. Давай, дави меня, юморист! В-третьих: очень мне надо ножками ходить, когда я могу в любого боевого робота забраться и на нем рассекать? Не в любого, правда, робота влезаю. Это, братцы, физика мира такая реальная. А согласно этой физике во мне росту 240 см и весу полтонны (в костюме, конечно), так что транспорт приходится искать пропорциональный, какой покрупнее, да еще чтобы HQ подключить можно было. Эта система позволяет некоторых роботов превратить в передвижной командный пункт для управления подчиненными в стратегическом режиме. Во как. Управляем.

А кто подчиненные? Опять же роботы. Гуманизм, понимаешь ли. И моим роботом, пока я стратегией занят, автопилот управляет. Теперь одни только роботы и воюют. Хотя, если скучно, то можно управление на себя взять и оторваться по полной программе, сражаясь от первого лица: тем и утешаюсь. Благо просторно здесь, территории такие, что и не мерил никто. Ландшафт разнообразный: с планеты на планету попрыгай-ка в каждой новой кампании! Ясно, что одинакового мало: тут пепел и лава, там снега и морозы, где-то травка зеленая, холмы да горы, озера да водопады. А вообще-то я основное время на базе в бункере провожу. Оттуда и армией своей управляю, а при необходимости контроль над любым юнитом можно прямо оттуда взять в свои крепкие руки. Из бункера отдаю приказы на строительство да на научные исследования. Интересное занятие: каждый раз что-нибудь новенькое исследуешь, то, что тебе при твоем-то индивидуальном тактическом мышлении да для выполнения задач данной миссии больше подходит. Потом можно на основе последних изобретений нового робота сконструировать, построить его — и в бой! И хоть сам на нем в бой иди, хоть издалека управляй. А лень — так доверь управление бортовому компьютеру, и пусть он сам боевую задачу выполняет. Задачи в миссиях простые: найти, захватить, уничтожить, исследовать, построить. Да только на деле выполнить их непросто. Захватить контроль над телепортом и перейти через него на другую планету — вот наша стратегическая задача. А для этого нужно до телепорта добраться. А как ты до него доберешься? Только если контроль над нынешней планетой весь в твоих руках будет. А легко его захватить? Сам суди — враг иногда такой настырный попадается, что бои в коридорах бункера приходится вести, да и внутри других строений тоже. За каждый дом бьемся, так сказать. А то бывает, совсем без базы останешься, тут и вовсе старую тактику на слом и — шевели извилинами, Проспектор...

Устами разработчика...

Устами разработчика глаголет,
как правило,
сам разработчик.
(Малоизвестная истина)

О, нас интересовало об этой игре буквально все! Первые же детали прозвучали достаточно интригующе, чтобы всерьез задуматься о том, чтобы взять языка для пристрастного допроса в помещении редакции, но численный перевес был не на нашей стороне, так что пришлось ограничиться банальным интервью. И вот что удалось выяснить в его процессе... Перво-наперво: в игре будут отдельные миссии. Максимальная площадь для одной миссии ни много ни мало — 100 кв. км. Причем раньше речь шла о 2 500 кв. км. (!!!), но было решено сократить масштабы, дабы избежать длительных переходов. Всего миссий в игре порядка 20. Миссии входят в кампании (по 3-4). Задача кампании — взять контроль над планетой и перейти на другую через телепорт. По ходу дела придется строить и разрушать самые различные объекты (бункеры, базы, шахты, заводы, военную технику). В распоряжении Проспектора потенциально находится широкий спектр вооружения, лучевого и огнестрельного, разнообразное оборудование, устанавливаемое на боевых роботов, типа различных защитных полей, действие которых можно наблюдать на скриншотах... но это отнюдь не значит, что все-все будет в наличии с самого начала. Что-то придется завоевать, что-то изобрести. Присутствуют танки и летательные аппараты, которые можно будет модифицировать в зависимости от конкретной необходимости, причем привычных любителям фантастики шагающих разновидностей будет минимум. ***"По мнению большинства военных экспертов, на реальном поле боя они были бы неэффективны,*** — так говорят разработчики. — ***А потому упор в игре делается на более привычные колесные и гусеничные шасси. Хотя дань моде мы отдаем и будет несколько шагающих моделей роботов".***



Сама игра происходит как на ландшафте, так и в интерьерах сооружений, причем в ходе боя можно будет запросто перемещаться внутрь помещений и обратно. Подчиненные боевые машины будут в меру самостоятельными, а главной особенностью искусственного интеллекта юнитов станет чувство самосохранения. Выполняя приказ, никто намеренно не полезет под обстрел. Если техническое состояние юнита не дает возможности выполнить приказ в полной мере, то, прежде чем приступить к его выполнению, он побывает на ремонтной площадке. Юниты получат право и способность самостоятельно принимать и ряд других решений, например, решение о времени, наиболее благоприятном для атаки. Однако и к большому сожалению, в готовящейся к запуску версии игры возможность индивидуальных настроек искусственного интеллекта предусмотрена не будет. Одна надежда — что тактическую схему ведения боя своим юнитам все-таки можно будет задавать. Иначе бардак получится, как и во всех прочих RTS: можно сколько угодно "вселяться" в своих роботов или командовать войсками с помощью интеллектуального курсора, сидя в бункере (а это и будет нашим главным в бункере занятием), но быстрее компьютера в вопросах управления войсками игроку не стать. А как хотелось бы избавиться от этого общего бича всех RTS со времен сотворения мира! Зато на вопрос о разнообразии научных технологий, к развитию которых игрок

сможет приложить руку в игре, ответ прозвучал гораздо более оптимистично...

— Существуют четыре базовых раздела науки: здания и сооружения, шасси и башни, системы вооружения и внутренние системы боевых роботов. Научный прогресс, так сказать, будет происходить на основе графа, содержащего порядка 150 вершин. Такое множество вариантов подразумевает многообразие технологических решений. Заранее игрок не будет знать о том, какой раздел науки развивать. Он будет руководствоваться текущими потребностями, вытекающими из конкретной боевой обстановки.

— А будет ли игрок ограничен в применении новых технологий и какие ограничения будут наложены на конструирование оригинальных юнитов в процессе игры?

— Возможности конструирования юнитов самые обширные. В принципе, нет препятствий против того, чтобы построить аналог царь-пушки, нацепив все возможные вооружения на робота. Но если мы не решим проблему энергетики, этот робот далеко не уедет и станет шикарной мишенью. В некоторых случаях изменение конструкции робота будет сюжетно обусловлено и необходимо, чтобы успешно продолжать игру: в принципе, это единственное реальное ограничение.

— О строительстве. Будут ли в игре ресурсы? Что будет источником ресурсов? Будет ли у нас одна централизованная база или можно будет возводить постройки где угодно на карте мира?

— Ресурсы в игре будут. Их роль играет универсальная руда, добываемая на шахтах (в данном случае шахта — упрощенное название, на деле это целый горно-обогатительный комбинат). Расположение собственной базы и других объектов дается целиком на откуп игроку. Решение, где что строить, зависит в первую очередь от его собственного представления о правильной военной стратегии. Некоторые миссии придется начинать почти с нуля, а в отдельных случаях, наоборот, игрок изначально получит все необходимое. Это смотря какие задачи предусмотрены конкретной миссией.

Да какие там особенные задачи могут быть в RTS? Ни шагу назад, драться до победы — только так! Хотя, может быть, нас и удивят чем-нибудь необычным — посмотрим, был ведь и StarCraft, повороты сюжета которого дали бы фору иному фантастическому роману. Посмотрим. Пока же известно, что войска противника кардинально не отличаются от наших собственных войск. Это равный, как говорят разработчики, а потому достойный противник. В соответствии с развитием наших технологий посредством изобретений технологии противника будут также изменяться. Хотелось бы разнообразия, конечно, но, может, оно и будет, как знать? Помимо кардинальных отличий существуют ведь еще и мелкие подробности... важно лишь, чтобы количество успешно перешло в качество. Зато кроме полностью трехмерной RTS мы в лице данной игры получим полноценный фантастический симулятор! То есть все реализовано таким образом, чтобы управление, интерфейс, картинка и видеоряд полностью соответствовали реальности, вернее, тому, как это могло бы выглядеть на самом деле. Графическое исполнение игры производит впечатление даже на подготовленных зрителей: плавная смена ночи и дня по ходу игры в реальном масштабе времени (хотя цикл день-ночь по временному интервалу будет, в отличие от земного, гораздо более динамичным). Условия ведения боевых действий станут меняться в зависимости от времени суток (день, ночь) и погодных условий (дождь, снег, туман, гроза). Будут трассирующие пули и, жаль, не будет прожекторов, поскольку их заменят приборы ночного видения и другая оптика с функцией zoom. Хотя всяких лампочек на боевых машинах — предостаточно. Число полигонов на юнит достигнет 2000. Поэтому можно смело распечатывать и вешать на стенку скриншоты из игры, если не хватит терпения дождаться выхода фирменных постеров.



Еще одна деталь геймплея — главный герой может погибнуть. Поскольку вся игра строится под него и он ею управляет, игры без главного героя как бы нет. Есть какие-то локальные стычки. *"Можно было бы, конечно, дать желающим возможность смотреть и на "игру без игрока,* — прокомментировал этот факт Дмитрий Доровский. — *Просто это невообразимо скучно. А потому с гибелью главного героя игра автоматически прекращается".*

— А есть ли в игре фичи, которые можно было бы поднять на флаг с лозунгом "такого больше нигде нет!"? Или хотя бы нечто такое, чем хотелось бы похвастаться?

— Похвастаться можно многим. Особенно привлекательно выглядит возможность сражаться как на ландшафте, так и внутри помещений, переходя туда-сюда; смена дня и ночи, погодные эффекты, хорошая динамика, яркие краски, оптимизированный под 3D звук, разнообразные способы ведения боя и управления роботами.

— А какие системные требования предполагаются?

— Главное системное требование — это наличие 3D акселератора. Без него игра просто не грузится. Думаю, однако, что к моменту выхода игры машин без 3D акселераторов практически не останется, так что не могу считать это требование критичным.

Вообще же минимальные требования к системе такие: Pentium 233, 32 Mb RAM, 3D акселератор.

* * *

Остается добавить, что в Iron Strategy будет многопользовательская функция с поддержкой одновременной игры от 2 до 6 человек по сети. А чего еще желать нормальному геймеру? Я сказал: "нормальному геймеру", а не вам, зануде и максималисту. Но и мы, зануды и максималисты, имеем все основания ждать свой кусок рождественского пирога. Каков он на вкус — проверим позже. Зато как выглядит! Это-то можно оценить уже сейчас?

Так что ждем и надеемся, что остальное будет не хуже. ■

Антон Лымарев aka Rosco McQueen
mcqueen@limpb...r.com

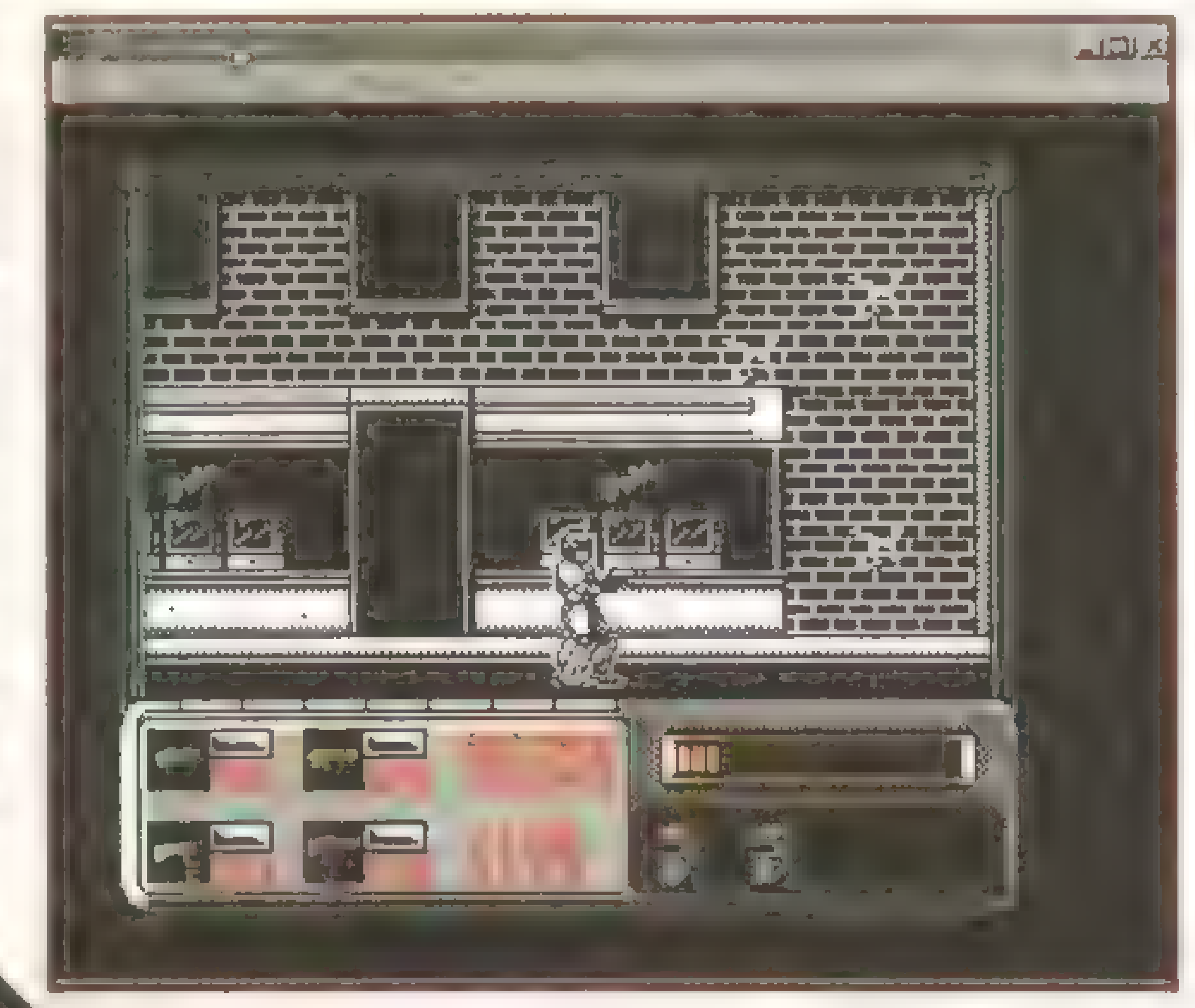
"Спектрум" на PC: возрождение прошлого

Это сейчас PC "рулеззз форева", а ведь не так давно лучшей платформой всех времен и геймеров был **Sinclair ZX Spectrum**. Многие, можно сказать, провели свою молодость с этим компьютером, в том числе и я... Эх, классная была машина, ничего не скажешь! Как хочется иногда достать со шкафа изрядно запылившийся Speccy и сыграть в Elite! Но ведь гораздо проще это сделать при помощи эмулятора

Эмулятор, как известно, это программа, которая имитирует одну систему ("Спектрум") на компьютере другой системы (Win'9x). Для чего это нужно? Очевидно, чтобы была возможность запускать старые программы на новой системе. Если вы думаете, что говорить о "Спектруме" можно только в прошедшем времени, то глубоко заблуждаетесь! До сих пор выходят целые диски с различного рода софтом для Speccy. Мало того, на "Спектрум" уже переведены DooM, Dune 2... Как объяснить столь, казалось бы, неоправданной длительный интерес к этой системе? Очень просто: "Спектрум" — понятная и легкая в освоении платформа. Она позволяет не только, скажем, играть, но и самореализовываться через программное творчество. После достаточно тесного знакомства с ней вполне можно написать достойную игру в одиночку. А попробуйте сделать то же самое на PC... Кстати говоря, многие программисты, успешно работающие на PC, некогда начинали со Speccy.

Сейчас уже созданы и создаются десятки эмуляторов. Большинство из них пишутся "для себя" и поэтому распространяются свободно. Встречаются и shareware-варианты (например, рассматриваемый ниже Z80), но на любой shareware найдется полная версия, стоит только ввести в любом поисковике "эмуляторы Спектрума". Вот только не все они сделаны профессионально, и порой их необходимо настраивать. Прежде всего эмуляторы различаются по точности эмуляции (совместимости) — это очень важно, т.к. при плохой точности некоторые программы просто отказываются работать. Как правило, все последние эмуляторы содержат в себе встроенный музыкальный сопроцессор **AY-3-8910(12)** или его аналог YM, "мышиный" интерфейс и работают с одинаковыми стандартами файлов

Пока не существует такого эмулятора, который можно однозначно назвать лучшим. Для обеспечения полной совместимости со "Спектрумом" желательно установить две-три таких программы; вместе они будут, так сказать, дополнять друг друга. Пару наиболее заметных эмуляторов мы сейчас рассмотрим



Первый из них — **Sinclair ZX Spectrum Emulator 'Z80'**, эмулирующий "Спектрум" 48K и 128K. Он существует в двух версиях: для Windows и для DOS. С последней, пожалуй, и начнем.

Сразу же в глаза бросается практически полная совместимость со Speccy, приправленная стереозвучанием (AY-3-8912) через SoundBlaster/Adlib и поддержкой мыши с джойстиком. Эмулятор работает в режимах VGA, EGA, CGA и Hercules. Из форматов файлов читает почти все: .tap, .tzx, .voc, .z80, .sna и .slt. Осуществляет запись/загрузку картинки с экрана в формате .src. Но, к сожалению, этот эмулятор не поддерживает TR-DOS

Windows-версия Z80, помимо перечисленных выше, содержит в запасе еще одну



функцию — это встроенный отладчик ассемблер/дизассемблер. Можно совершать операции над чужим кодом. Программа достаточно проста в освоении — на плотное знакомство вам вряд ли понадобится больше получаса.

Второй известный эмулятор — это **R80 Spectrum Emulator**, который работает только под DOS. Помимо "Спектрумов" 48K и 128K он эмулирует "Пентагон" 128K (что, по сути, одно и то же) и "Скорпион" 256K. Эмулирует, должен сказать, качественно, то бишь обладает полной совместимостью с реальной Speccy Как и все последние эмуляторы, работает со стереозвуком, мышкой и джойстиком. Содержит в себе отладчик ассемблер/дизассемблер. Но самая главная функция, за счет которой R80 выигрывает несколько очков у Z80, это поддержка TR-DOS с образами дисков .trd, .fdi и .scl. Ура, можно вдоволь насладиться русскими игрушками, потому как большинство из них написано в формате .trd! Из прочих форматов доступны .z80, .tzx, .sna, и .tap, а работает эмулятор в режимах либо VGA, либо VESA 2.0 (!) — в зависимости от игрушки.

Лично я использую R80, потому что он обладает полной совместимостью со Speccy. Если вам не хочется работать под DOS, то можете предпочесть Z80, хотя останетесь без TR-DOS. Лучший вариант, как я уже говорил, — завести два-три эмулятора

Скачать-то мы скачали, скажете вы, но что же дальше? Правильно, как ни крути, а нужно все-таки оживить эмулятор, заставить биться его программное сердце. Для этого он дол-



жен постоянно переваривать пищевые продукты, в числе коих игры, утилиты, демки и прочая жизненно важная пища

Поддерживать правильный рацион питания поможет нам сайт **World of Spectrum** — единственный и неповторимый во всей мировой Сетке. И чего только на нем нет: огромнейший архив самых разнообразных игр, куча всяких утилит, эмуляторов, обучалок и отдельный раздел TR-DOS Games, в котором больше половины русских игр! Перечислять можно взахлеб, но грамотнее будет рассмотреть каждый раздел сайта в отдельности, уж больно много информации набралось.

Первый и самый объемный раздел носит незамысловатое название "**Архив!**". Ребята не зря поставили в конце этого слова восклицательный знак, потому как этот раздел на самом деле требует обязательного посещения. "Архив!" содержит в себе несколько подразделов

Самый первый — непосредственно "**Игры**". На данный момент этот подраздел содержит 5594 игрушек, рассортированных по алфавиту, абсолютно всех форматов, в том числе и .trd. По наименованиям могу сказать лишь одно: там лежат все игры, которые вы когда либо видели или не видели на "Спектруме". Текстовые адвенчуры, в силу их особой популярности на Speccy, создатели сайта решили выложить в отдельный подраздел, в котором этих адвенчур накопилось аж 1062 штуки! Особое внимание прошу обратить на квесты российского производства (их не так мало), в которых присутствует в изрядном количестве кондовый отечественный юмор. Также существует подраздел "Демки" — в нем представлены работы демо-групп. Многие люди, имея дома мощную персоналку, все равно продолжают писать демки на "Спектруме". Даже на чемпионатах по демо-мейкингу существует отдельная номинация "Демка для "Спектрума".

Далее следует несколько подразделов, которые требуют менее пристального внимания. Среди них "**Обучалки**" — подраздел, полностью посвященный образовательным программам на Speccy. Можете выучить алгебру, французский язык и много прочего. Подраздел со странным названием "**Утилиты**" — странным потому, что в нем лежат программы преимущественно для ведения бухгалтерских дел. Спрашивается, а оно вам надо? И несколько подразделов, в которых вы найдете хинты, читы, прохождения, карты и музыку из игр, статейки из журналов и очень хороший раздел "**TR-DOS: Игры и Текстовые Адвенчуры**", в котором 99% всех игр составляют проекты нашего производства.

В следующем разделе сайта WoS заседают эмуляторы, причем в довольно изрядном количестве. Тут вам эмуляторы и под PC (в том числе русскоязычные), и под "Юникс", и под "Амигу", и под "Макинтош", и под Windows CE, и под Sony PlayStation (весьма интересный случай), и много-много еще всяких системок

Но не одними "Архивами!" и "Эмуляторами" жив сайт WoS. Наряду с ними красуются еще несколько разделов. Например, довольно-таки объемный раздел "Утилиты". Здесь можно скачать несколько полезных файлов, которые только поднимут жизнь вашего эмулятора на новую высоту.

В разделе "**Новые проекты**" вы обнаружите список людей, которые пытаются сделать что-нибудь для "Спектрума", например, переложить произведения И. С. Баха. Мое внимание привлекла команда с забавным названием Perestroika Software, занимающаяся переносом Dune 2 с PC на "Спектрум".

На WoS есть много полезных линков в разделе "**Ссылки**", также на сайте живет специальная поисковая машина, которая ищет файлы только для эмуляторов "Спектрума"

Кстати, страница WoS числится в **Spectrum Webring**, поэтому, если покликаете на кнопочки Next и Previous, обязательно наткнетесь на что-нибудь интересное для своего ненасытного эмулятора. Хотя сайтов, превосходящих World of Spectrum, я еще не видел

Полезные ссылки

Сайт **World of Spectrum**:
www.void.jump.org/emulators.html
Сайт "**Музей программ для ZX**"
www.zx.ru
Эмуляторы:
Z80 — *www.void.jump.org/emulators.html*
R80 — *http://personal.redestb.es/raulgomez/r80.htm*



Ведущий рубрики Deathmatch
Revenant
revenant@igromania.ru

Новости Дефматча

Revenant revenant@igromania.ru Dimonn[ZOOM] www.zoneal.ru

Unreal Tournament

Unreal patch 226 final

www.unreal.ru/files/UnrealPatch226Final.exe

Забирайте на **www.unreal.ru** (либо с нашего компакта) финальный патч Unreal 226 Видимо, это последний и окончательный патч к великой игре.

Гомер Симпсон завербовался в солдаты "Турнамента"

ftp://unreality_ftp:password@ftp.download.eon.dk/unreality.dk/skins/HomerModel.zip

А почему бы и нет? Нынче Unreal Tournament — игра для всех возрастов, поколений и наиразнообразнейших слоев компьютерного населения. Вот и Гомер из славного семейства Симпсонов решил не отставать от жизни и выйти на тропу войны, чтобы еще больше прославить свое великое имя

Модель игрока Homer поставляется вместе с соответствующим voice-паком, поэтому никаких сомнений — великий Симпсон с нами (особенно если вы заглянете на наш компакт).

Unreal Tournament на FRAG 5!

www.cached.net/UT

Официальной игровой платформой следующего сетевого мега-побоища под названием Frag5 будет Unreal Tournament! Frag5 пройдет в Далласе, штат Техас, в начале октября следующего года. Количество участников — 512, денежные призы на сумму в $100,000. Онлайновая регистрация стоит $40. Так что если чувствуете в себе силы...

Чистильщик 1.1

www.planetunreal.com/schwa/

UT лаборатория Доктора Schwa выдало на-гора новую версию мода Scavenger Hunt версии 1.1. Если вы пропустили этот мод мимо, но вам нравятся идеи захвата флагов, тогда обязательно ознакомьтесь с ним. Его суть состоит в том, что флагов должно быть много, и флагов хороших. Хотя там есть и "плохие". Причем каждый флаг стоит разное количество очков (50, 25, 10 или 5). А если на карте присутствует "черный" флаг, то при его сбрасывании у противника общий счет понижается на 50 очков. В общем, мы получаем удачное сплетение CTF- и Domination-тактик

Еще один мутатор для снайперов

http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?PlanetUnreal/unrealtower/ExternSniper.zip

Только настоящий снайпер знает, сколько времени и сил нужно потратить на то, чтобы отработать по-настоящему мастерский уровень владения ружьем

Вполне возможно, что кому-то сможет помочь мутатор снайперского ружья External Sniper v.300 от UnrealTower. В нем вы найдете много интересных режимов использования альтернативного огня, только не забудьте заглянуть в закладку Controls в установках игры. Среди них — Opti view, с помощью которого можно видеть даже сквозь стены, если вы стоите близко к ним. Очень интересно реализовано приближение — оно происходит не на весь экран, а только в его части (посередине), размер которой можно всегда изменить (как и другие опции) в меню Mods УТ. См. мод на нашем компакте

Abbey, New UT model

www.utskins.com

Некоторые ребята любят работать с девичьими моделями. Вашему вниманию предлагается новая симпатичная девичья модель ABBEY от Roger [666] Bacon, автора широко известной и популярной модели Rumiko, а также модели морского пехотинца Marine Всю информацию, модели и скины брать на UTskins или на сайте автора



Quake III Arena

Первая бета мода T.E.C. v2.0

www.planetquake.com/tec/features.htm

T.E.C. v2.0 Beta 1 мод вышел. Попытка перенести атмосферу и геймплей классического CTF из второй "Кваки" в третью. В данном релизе добавлены новые руны, и теперь их стало ОЧЕНЬ много: Vampire, Resurrect, WeaponAmp, Suicide, AntiGrav, Radiation, Stealth, KineticAmp, Electrocute. Появилось пять новых типов игры и куча мелких, но приятных для души примочек

Эпизод I в Ку3

www.planetquake.com/infiltrator

Давным-давно... и так далее. Короче, "Эпизод I Звездных Войн" уже и до "Кваки 3" добрался. Объявленный в разработке мод Rogue Infiltrator представляет собой глобальную битву на планете Набу — **защитники vs. дроиды**. Карты обещают оригинальные, причем не только собственно Набу, но и Корусанта с парочкой планет поменьше



Украсть святость

www.planetquake.com/holywars/

Собираются же выпустить на свет божий ТАКОЕ — Holy Wars 3. Изменению, а точнее, необратимой мутации подвергся в основном дефматчевый геймплей. Кто возьмет сияющее Halo (нимб), тот автоматически станет Святым, а остальные должны его догнать и где-нибудь в темном укромном углу этой святости и лишить. А кто убьет своего, тот становится Еретиком, и тут уже совсем другие правила... В общем, занятная вещь

Half-Life

Коммандос в реале

http://go.to/Kommandos

Для TF2 постепенно вырисовывается мод Kommandos, где во главу угла поставлен реализм. Все попадания ведут к последствиям, неприятным последствиям, а не только к потере процентов, все оружие ведет себя отвратительно, в смысле реально, с отдачей и осечками, движения игроков естественны, и при этом обещают огромную динамичность и играбельность мода. Да, кроме того, целиться надо будет всерьез — никаких крестиков посреди экрана, все по-честному.

Новое представительство Counter-Strike в Сети

http://koti.mbnet.fi/~tipani/fireplace/

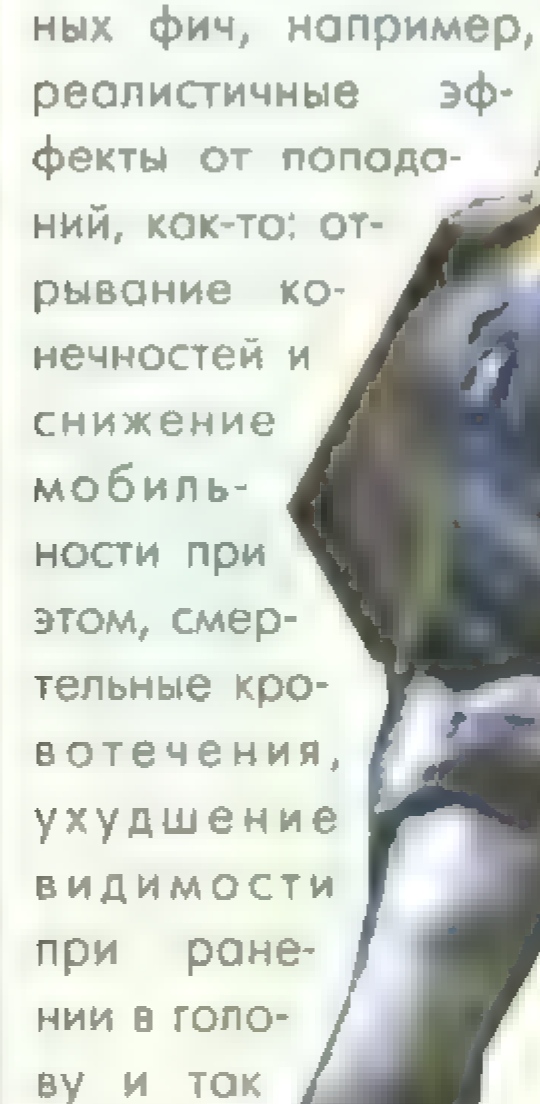
Открылся новый сайт, посвященный Counter-Strike, — моду, в который режется уже больше половины игровых клубов. Сайт называется Fireplace, здесь всегда можно найти новые карты или патчи.

Soldier of Fortune

Опасные операции

www.hostile-operations.com

Hosile Operations — модификация для "Солдата Удачи". Разработчики обещают для стандартного поединка террористов со спецназом много новых и неизведанных фич, например, реалистичные эффекты от попаданий, как-то: отрывание конечностей и снижение мобильности при этом, смертельные кровотечения, ухудшение видимости при ранении в голову и так далее. ■



Основная часть

Revenant revenant@igromania.ru Dimonn[ZOOM] www.unreal.ru

Half-Life
Кровь свежего мультиплеера



They Hunger: Мооозгииии!!!...

www.planethalflife.com/community/motw/hunger.shtm



Что и говорить, надоели пришельцы, Чужие и им подобные. Зеленая кровь там, КИШКИ тоже зеленые да и на КИШКИ-то не похожи. Хочется чего-нибудь естественного, привычного... Кровь должна быть красная, КИШКИ человеческие, можно гнилые, гнилые КИШКИ — не порок. Ну и МОЗГИ, конечно. МОЗГИ — дело святое. Неужели разработчики до сих пор не поняли, что если дать возможность рядовым игрокам раскидывать кусочки МОЗГОВ, неважно где и неважно чьих, то рейтинг игры возрастет до небес?! Причем совершенно несущественно, экшен это, стратегия или вообще логика. Должны присутствовать МОЗГИ, чтобы их разбрасывать, стены, по которым вышеупомянутые МОЗГИ можно размазывать, и хлюпающие звуки, сопровождающие сей творческий процесс.

Кровавый голод хотя бы частично удовлетворяет Total Conversion для HL — They Hunger. Те, кто смотрел "Ночь живых трупов" (а таких большинство), думаю, будут в диком восторге. Сюжет игры крайне незамысловат: писатель в состоянии творческого кризиса, когда редактор уже дышит в затылок и жаждет крови, решает уехать проветриться в маленький городок... Ну а потом по радио сообщают, что в атмосфере возникли странные электромагнитные возмущения. А дальше все как полагается, то есть КРОВИЩА, КИШКИ и МОЗГИ.

Оружие сбалансировано в основном за счет своевременного появления на уровнях. Это значит, что в начале будет одна фомка. Монстры — это зомби всех мастей. Они воют, жаждут МОЗГОВ, ваших МОЗГОВ, и, раскачиваясь из стороны в сторону, медленно приближаются. Убить их, как и в фильме, можно только выстрелом в голову. А патронов не хватает. А ОНИ приближаются... Суть, надеюсь, ясна. Стоит добавить лишь, что звуковое оформление на высоте. Здорово напрягает.

Sven co-op

www.planethalflife.com/community/motw/sven.shtm



А вот это действительно интересно. Конечно, сейчас заядлые поклонники deathmatch'а сморщатся и скривятся. Да! Это кооперативная игра. Поскольку разработчики "Полураспада" не потрудились ввести в игру подобную возможность, то сие пришлось сделать другим. Только представьте себе: ввосьмером мочить Gargantua... и он всех безжалостно давит (потому что не надо его мочить)! Играть можно не только на оригинальных картах, но и закачать специальные, с отдельными сценариями.

Scientist Hunt

www.planethalflife.com/community/motw/scihunt2.shtm



Вообразите такую картину: вокруг вас с дикими воплями носятся люди в белых халатах... А вы дубасите их фомкой, дырявите из шотгана, рвете из автомата и распыляете с помощью гранат! Нет, это не мечта обитателя Кащенко, это просто мод для Half-Life. Фраги здесь собираются не за счет оппонентов, а путем зверской расправы над беззащитными учеными. В моде присутствуют три режима игры: **Standard Hunting**, **Stealth Hunting** и **Traditional Slaughter**. Пожалуй, примечателен именно Stealth Hunting, где экстра-фраги даются, если вы тихо подкрадетесь к ничего не подозревающей жертве сзади и... Вот именно за это фраги и даются...

Gangsta Wars

www.planethalflife.com/community/motw/gangstawars.shtm



В общем-то ничего сложного в этом моде нет. Два режима игры: обычный дефматч и тимплей. НО! Во-первых, введены деньги и почти все оружие надо покупать, как это есть в Counter-Strike. Деньги добываются путем убиения врагов. А во-вторых, не всякое оружие возможно использовать, если нет соответствующего уровня прокачки. Каждый начинает с Level 0 и за каждую жертву получает экспу. Захватывающе, правда? Мне тоже так кажется... Что касается средств убийства, то сей мод не зря назвали именно Gangsta Wars, поскольку, начиная с томмигана, все оружие пришло со времен сухого закона

Matrix Half-Life

www.planethalflife.com/matrix/download.htm



Matrix has you. Матрица имеет всех, это факт. Но то, что она вырвалась на просторы "Полураспада", вызывает радостное предвкушение. Тут есть все. И дикие прыжки, и беготня по стенам, и даже возможность уклоняться от пуль. Играть можно за две команды: **Сопротивление** (Resistance) и **Машины** (Machines). Внутри команды надо выбрать класс типа Тринити, Нео, Морфеуса — у сопротивленцев или охранника, спецназовца, агента — у слуг Матрицы. Про оружие даже говорить не хочется, потому что его много и оно "реальное" в том смысле, что нет "просто автомата" или "просто пистолета", а есть, например, М16 и "Пустынный Орел". Сие вдохновляет. Хочется прямо сейчас пойти и разбить сортир головой Морфеуса, как это было в фильме. Видите, мод вызывает массу положительных эмоций? А это хорошо

Snipers

www.planethalflife.com/snipers/files.shtml



Пожалуй, разработчики просто решили извратиться на почве гигантской и безответной любви к Team Fortress Classic. Мод прост до отвращения. Все работают снайперами. Все вооружены современным оружием. Все мочат друг друга. Вот, собственно, и все

Дикий нрав Джамбота

www.halflife.ru/downloads/index.php3?content=bots

Не бот, а просто дикий зверь. Зажимает несчастных игроков в темных углах уровня и совершает над ними бесчеловечный harassment, из чего следует, что бот этот не обделен мозгами. К тому же он никогда не обижается, будучи замоченным, не грозится встать из-за компа, отомстить, показать всем... Достойный соперник

[illegible]

Модели — это способ выразить свое отношение к окружающим. И к себе в том числе. За это их, то есть модели (не окружающих), и любим. Посему на игроманиакальном диске будет выложено энное количество моделей для трех основных мультиплеерных игр Ку3, УТ и "Халф-Лайфа". А для особо жадных, хе-хе, или там дисконенавистников — вот ссылки, откуда можно закачать себе совершенно безумную кучу подобного добра:

I. Half-Life
www.planetquake.com/polycount/games/3_bydate.shtml
www.planethalflife.com/community/modelotw/

II. Quake III
www.planetquake.com/polycount/games/5_bydate.shtml

III. UT
www.planetquake.com/polycount/games/6_bydate.shtml

Quake 3: Arena Фабрика смертельных игрушек

WeaponsFactoryArena

www.captured.com/weaponsfactory/quake3/



Этот уже немолодой мод производит неплохое впечатление даже на дремучего чайника. Что же говорить о монстрах дефматча... Побоище ведется по типу TF, с классами и уникальным оружием. Классов десять, среди них попадаются весьма занятные экземпляры вроде Киборга (Cyborg) или... или... словом, Arsonist'а. Хотя, в принципе, первый больше напоминает демомена, а второй — не кто иной, как огнеметчик. Конечно, не обошлось и без традиционных Sniper, Marine или Engineer. Последний способен ставить защитные турели. Подводя итог, могу лишь добавить, что сей мод может с успехом заменить TF (Q3 Fortress) для третьей "Кваки".

God Fathers 2

www.planetquake.com/gf2/about.html

Мод для третьей "Кваки", но продолжение мода для "Кингпина", что на основе второй "Кваки", которая, в свою очередь, явилась предвестником третьей "Кваки", но началось все именно с первой... Стоп. Главное — вовремя остановиться.

God Fathers 2 — тимплей с разделением на классы. Классов немного, всего пять. Да и выглядят они как стандартные модели Q3. Но каждый обладает уникальной способностью и возможностью апгрейда. С ростом уровня повышается damage, хит-поинты и появляются новые возможности, что дает весьма и весьма любопытный результат.

Руководство по правильному использованию модов и моделей

I. Установка модов для Half-Life

Для установки прежде всего необходим (хоть и не всегда) H-L последней версии; на данный момент это 1.1.0.1. Апдейт можно взять с нашего диска или отсюда:

ftp://ftp.sierra.com/pub/patches/pc/hl1101.exe (апдейт для любых версий)

ftp://ftp.sierra.com/pub/patches/pc/11001101.exe (апдейт для версии 1.1.0.0)

Далее необходимо запустить инсталляционный файл мода или, если такого нет, установить все файлы мода в директорию, соответствующую его названию. Она должна располагаться внутри вашей директории с игрой. Тогда полный путь к каталогу мода будет выглядеть, например, так:

C:\Sierra\Half-Life\SvenCoop

После этого запускаете игру, жмете в меню Custom Game и получаете список всех установленных модов. После чего выбираете нужный и запускаете его

II. Установка модов для Q3

Аналогично, желательно иметь последнюю версию Q3, хотя это далеко не всегда является обязательным. Вы создаете директорию мода прямо в директории Q3 (как в предыдущем примере) и копируете туда файлы мода либо, если есть, запускаете инсталляшку, которая обычно делает все сама. После этого начинаете Ку3, выбираете в меню Mods — и вожделенный список модов перед вами. Запускаете мод и играете; иногда необходимы некоторые дополнительные операции, индивидуальные для того или иного мода. В таком случае все необходимые инструкции находятся в файле типа readme.txt в архиве или каталоге с модом.

III. Установка модов для UT

Нет ничего проще. Надо скопировать мод в директорию System игры, а потом кликнуть на нем, и он появится в меню. Или проще: можно щелкнуть дважды на моде, и он сам нырнет в директорию System. Правда, если он запросит путь к UT, нужно проследить, чтобы путь был правильный.

IV. Подключение моделей

H-L: Копируете разархивированные файлы модели в директорию **half-life\valve\models\player\директория_модели**. И потом в меню просто выбираете эту модель

Q3: Модели копируются в директорию **baseq3** "Квейка", и после этого их можно выбрать в меню моделей. Если с этим возникают какие-то сложности — см. файл **readme.txt** внутри архива с моделью.

UT: Модель, по сути, представляет собой мод и устанавливается так же — в общем случае. Вообще же RTFM, то есть желательно читать инструкцию по использованию, которая обычно прилагается.

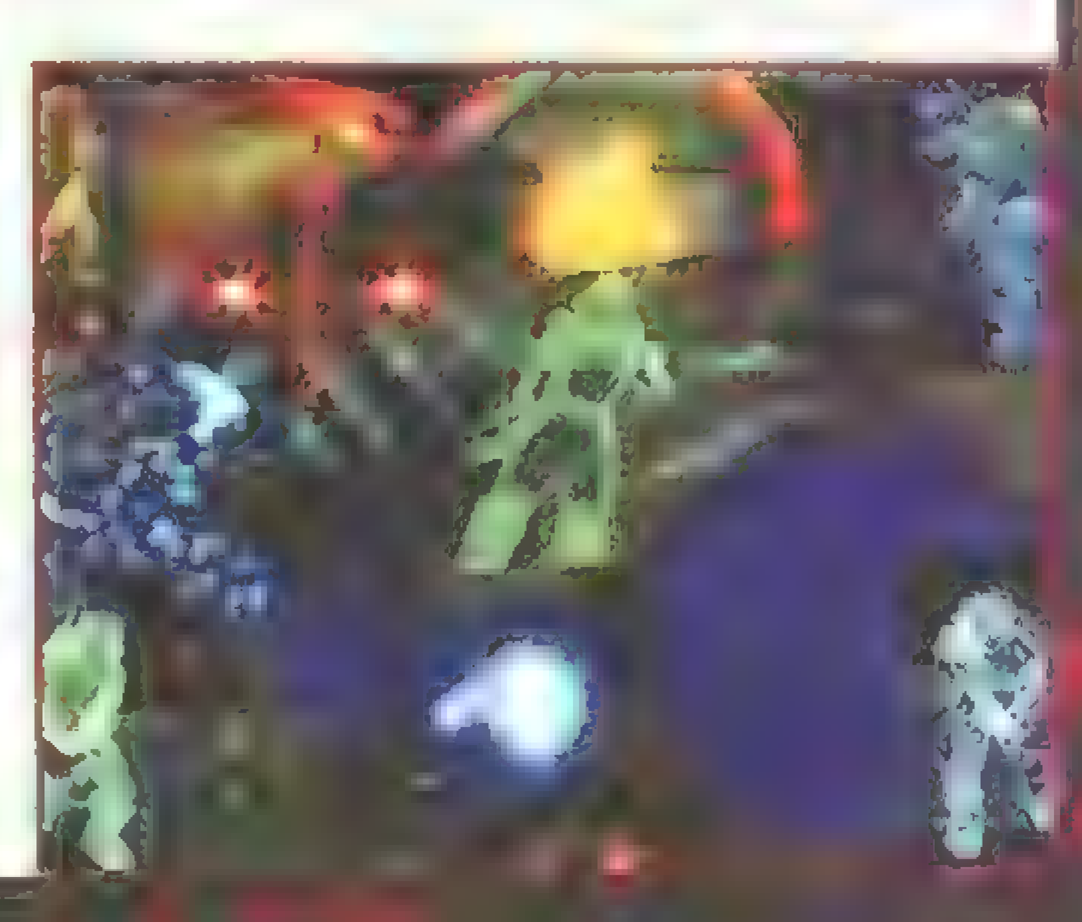
Unreal Tournament Модификации



DarkMagic

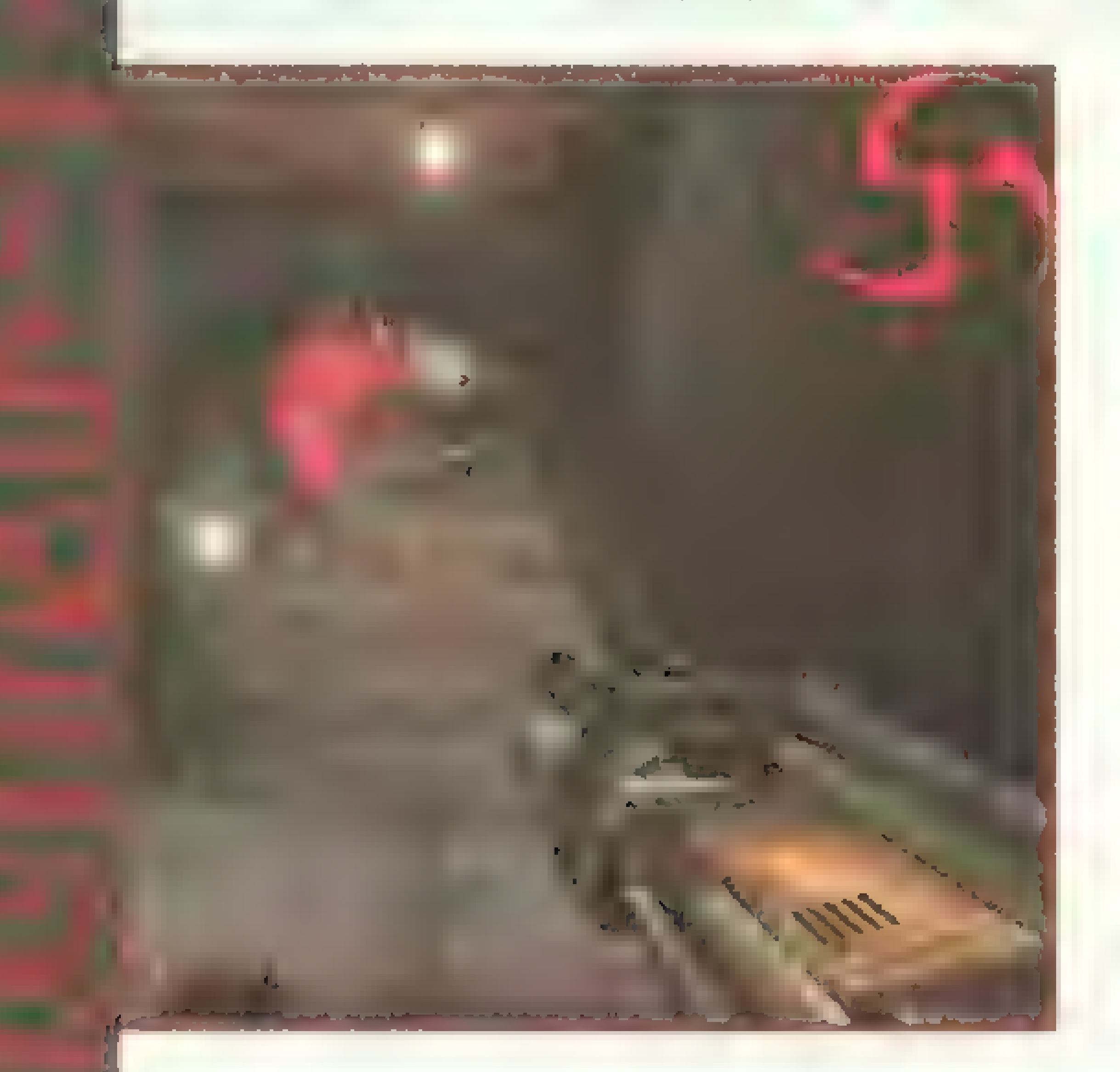
www.planetunreal.com/ucz

Наверное, пока что единственный достаточно известный Fantasy-мод под UT. Все оружие заменено на магию различных видов; есть даже магия полета (кстати, очень красиво выглядит со стороны — у применившего ее действительно появляются красивейшие крылья за спиной), "каменная кожа", силовая сфера (ею можно грамотно перегородить узкий коридор), разумеется, горячо всеми любимые файерболы и многое другое. Описывать можно долго — проще один раз увидеть это самому.



Minions Of Destruction

www.planetunreal.com/kh/mods/MoD



Здесь смысл в том, что игрок, за одну свою жизнь (игровую, разумеется) убивший определенное количество противников (сразу говорю, что мод имеет довольно богатые настройки; по умолчанию надо убить трех человек, не погибнув при этом), становится Разрушителем: он больше в размерах и вообще несколько иначе выглядит, даже вид из глаз меняется, а главное — получает другое оружие. Но жизнь при таком раскладе не сахар, и надо противников убивать еще веселее, чем раньше, иначе можно с голоду помереть.

Chaos UT beta 1

www.planetunreal.com/chaotic



В свое время Chaos-DM для Quake2 был очень популярным дефматч-модом (а позже — и ЦТФ-модом), в котором добавлялось не только новое оружие типа арбалета с несколькими разновидностями стрел (обычные, взрывные и отравленные) или, например, эйргана (стрелял сжатым воздухом), но и такие приятные вещи, как автономная турель и миниатюрная "черная дыра", затягивавшая в себя подряд всех неосторожных. Словом, развлечение было знатное; кстати, там, помнится, были самые злобные и крутые боты за всю историю Q2. Так вот: разработчики этой радости довольно долго мялись, а потом решили сделать версию "Хаоса" под UT. И сделали, вернее, делают — вышедшая бета пока что достаточно сырая и кое-что в ней явно отсутствует (например, пресловутая турель), да и тестовый уровень пока только один (можно, конечно, играть на стандартных уровнях, но это все же не совсем то). Однако уже сейчас можно сказать, что популярностью Chaos UT будет пользоваться, и, судя по всему, немалой.

S.W.A.T beta 1.1

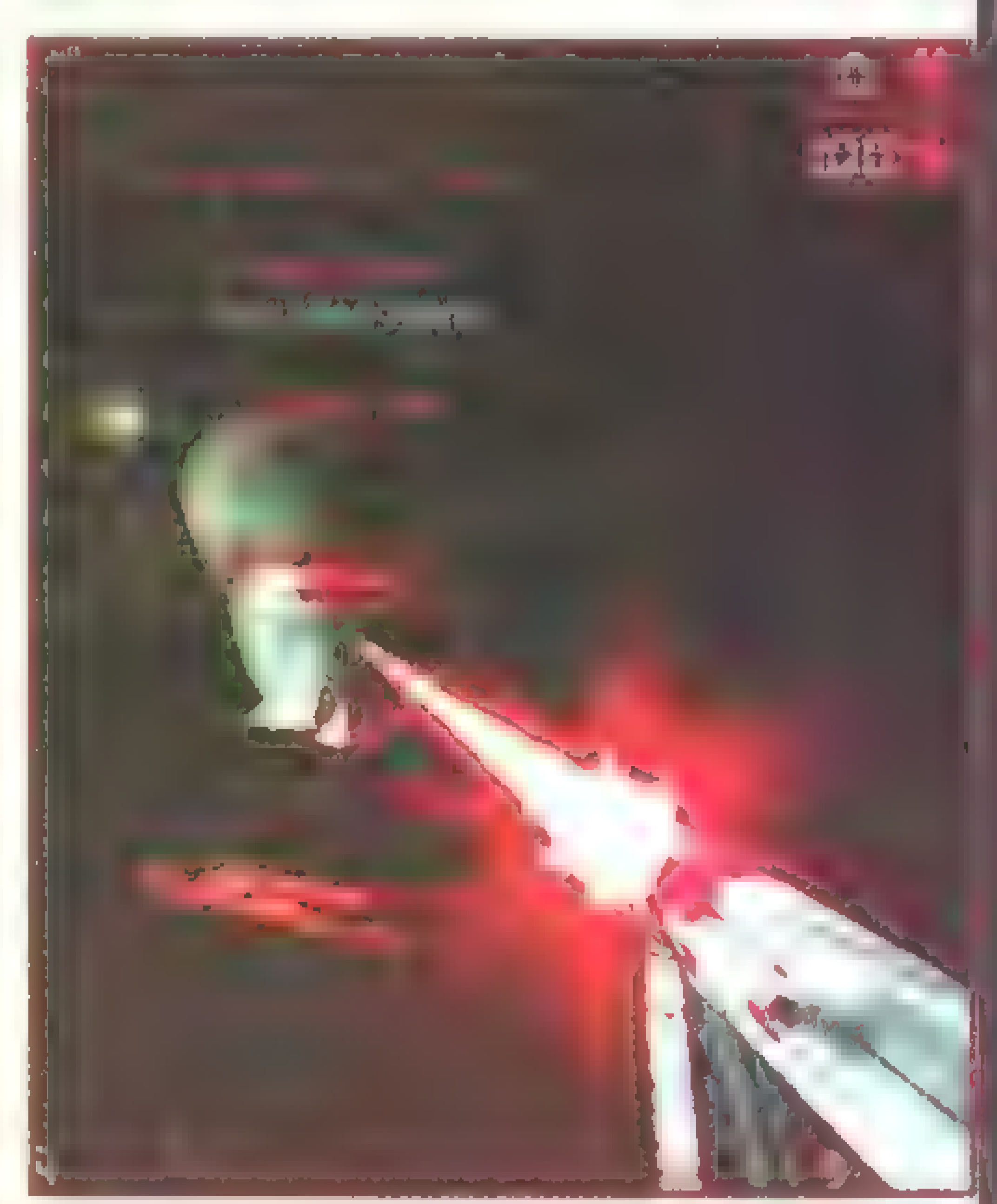
www.planetunreal.com/swat



Очередное противостояние закона и произвола; сейчас наиболее популярным модом такого рода считается Counter-Strike под Half-Life. Так вот, S.W.A.T. под UT — это его аналог. То есть сразу можно определиться, за кого играем — за полицию/спецназ или за террористов/"крутых братков", получаем $700 на сигареты и пиво и на выбранной карте стараемся выполнить задание. Причем надо уложиться в определенное время. Как правило, для законников это вынос всех террористов и (кое-где) освобождение заложников, для любителей же произвола — с точностью до наоборот. Оружия немало: нож, пистолеты, карабины, разумеется, горячо всеми любимый "Калаш", снайперская винтовка (кстати, стоит она аж $5000), гранаты, карабины и многое другое (а в будущем оружия должно стать еще больше). Есть бронежилет, шлем и т.д Карт пока что 9, но будет больше, а сами карты радуют. Поскольку я играю исключительно за законников, то излагаю с их стороны: есть и операция по зачистке корабля от контрабанды наркотиков, которые террористы хотят протащить (карта SW-CargoShip), и освобождение заложников на железнодорожном вокзале (SW-TrainStation), и прочее в том же духе.

Unreal4Ever Tournament v.4.01

www.planetunreal.com/u4e



"Оружие, оружие и еще раз оружие". Один из популярнейших UT-модов, добавляющий в игру около 30-ти (!) новых разновидностей оружия практически на любой вкус Тут и реальное оружие типа M16 или "Кольта" "Питона", и портативный генератор "черных дыр", огнемет, замораживатель, уменьшитель, различные модификации лазерного оружия, мечта всех думеров и квакеров — BFG, опять же излюбленное оружие квакеров — Railgun (да, да — именно она, любимая рельса, причем здесь она реализована даже, пожалуй, получше: в альт-моде показывается местоположение противников и дистанция до каждого из них), кукла Маша с термоядерным сюрпризом — если на нее кто-то наткнется, то от взрыва трясется весь уровень, и многое другое. Вот очень краткая аннотация из прилагающегося к моду описания: 28 новых видов оружия, 15 новых разновидностей боеприпасов, все это легко настраивается с помощью простого и понятного интерфейса, кроме того в версии 4.00 было добавлено дополнительно еще 12 видов оружия и 7 видов стрел (а раз есть стрелы, значит, есть и то, что ими стреляет), в версии 4.01 сверх того добавили Medigun.

Strikeforce

www.planetunreal.com/strikeforce/



Multiplayer Total Conversion для UT. К ней прилагается неслабая история, но мы не будем заострять свое драгоценное внимание на таких досадных мелочах, как сюжет... Ближе к телу. То есть: кто кого и каким способом? Хотя в этой конверсии уже наличествует около семи типов игры и еще больше планируется в следующих релизах, но суть их в общем-то одна. Есть две команды: террористы и заложники... то бишь террористы и спецназовцы. Узнаете? Тот же "Каунтерстрайк", правда, с одним существенным отличием: команды разделены на классы, причем каждый класс персонифицирован, то есть имеет собственную биографию, имя, послужной список, судимости и т.п. И, конечно, уникальную сверхспособность! Куда ж сейчас без нее...

"Миссий" в Strikeforse масса. От типичного группового дефматча или CTF до Jail Break, Hostage Rescue и Cargo Protection. В последнем надо охранять от другой команды большие объемы халявы, перевозимой из одной точки карты в другую. Впечатляет... К вопросу, чем охранять: оружия много, оно разное и, как это уже становится традицией, имеет реальные прототипы. Словом... Кому надоел полураспавшийся движок, переходите на анрыловский — много не потеряете, а геймплей практически тот же, и это, кстати, не является недостатком. ■



Клубные новости

FRAG 4 перенесен

Весьма интересная новость пожаловала к нам из-за рубежа. Дело в том, что CPL ни с того ни с сего решила перенести FRAG 4 с 28 сентября на 1 октября. Оправдываются преимущественно выходным днем и "возможностью лучше подготовиться". Место проведения осталось прежним — Даллас, отель Hyatt Regency.

Fatality — в аутсайдерах

Вы не поверите, но на завершившемся не столь давно чемпионате CPL Asia (известном в достаточно широких кругах) первое место занял вовсе не Fatality, как ожидалось, а Blue. Можно, конечно, списать это на случайность, но настораживает факт, что Fatality еще в первом туре лихо проиграл малоизвестному корейцу S2 с разгромным счетом 13:8. Кстати, означенный азиат (S2) оказался весьма не прост и сумел пробраться по спинам знатных "отцов" к самому финалу. Затем, правда, вылетев в лузера, S2 снова налетел на Fatality, который тут же порвал несчастного на грелки (счет 38:9). Ну а самого Fatality Blue сделал без какого бы то ни было усердия. А говорили, что Fatality никто не сделает. Так-то вот.

Не "Квейком" единым...

10 июня в клубе "Альфа" состоялся чемпионат по... Heroes of Might and Magic. Призы были предоставлены компанией Pepsi-Cola и рядом других спонсоров. Правда, несмотря на именитость спонсоров, главный приз чемпионата был весьма скромным — пейджер

Итоги ПАККа

Напоминаем окончательное распределение мест по итогам чемпионата:

В дуэлях

1. NiP.Polosatiy — 30;
2. Pele[PK] — 20;
3 .asta.Ogre — 13;
4. NiP.Power — 8;
5,6. E1.Gribnic и NiP.3Dbug — 5;
7,8. NiP.Satan и Sid — 3

После трех турниров места выглядят уже следующим образом

1.Pele[PK] — 70(2+1+2 место);
2. NiP.Polosatiy — 58(4+2+1 место);
3. NiP.Power — 51(1+3+4 место)

Прочие участники идут с очень сильным отставанием

T2 отменили

Несколько недель назад CPL Europe был опубликован список карт для чемпионата Среди них не значится T2. А "наши" только-только научились на ней играть. Окончательный список карт: DM6TMP, DM13TMP, ZTN3DM1 и Tourney4. Вот такие вот дела!

Чемпионаты на свежем воздухе

В начале августа в Одессе ожидается проведение сразу двух тимплейных турниров — по Quake3 и StarCraft. И все это в летнем игровом лагере. "Только солнце, только небо и..." Мероприятие приурочено к открытию Одесской ФКС (Федерация Компьютерного Спорта). Шутки шутками, а сумма на призы для каждого турнира переваливает за 5000 долларов. Если все сложится, как задумано, то на чемпионат приедут не самые худшие игроки из России, Украины и Молдавии

OneManShow'2000

10-11 июля в клубе "Ин-Станция" *(www.in-station.com)* прошел открытый дуэльный чемпионат по **Unreal Tounament** под названием **OneManShow'2000**. Соревновались в дуэли. Приняло участие 70 игроков. Призовые места на турнире распределились следующим образом:

1. nip.Polosatiy. Приз — сотовый телефон Ericsson A1018(MTC) от ***www.telephone.ru***
2. {NT}Devil
3. {NT}Alrick
4-5. {34s}BTR/]A[.Diablo

Все занявшие призовые места с 1-го по 4-е награждены игровыми CD.

Game Cheater

руководство пользователя

Роман aka Docent
romanakadocent@mail.ru

Дорогие читатели, наиболее часто встречающейся на страницах нашего журнала программой для взлома до недавнего времени был MTC (Magic Trainer Creator). Программа действительно довольно удобна, многофункциональна, но вот освоение ее представляет некоторые трудности даже при наличии детального описания. Мы это знали, но считали фактом, не требующим нашего непосредственного серьезного вмешательства. Действительно, читатели "Мании" — люди не глупые и при желании сами разберутся, прочитав один из наших прошлых номеров, где было помещено детальное руководство по MTC. Единственное, что нас удивляло, так это количество писем с просьбами рассказать о внутреннем устройстве этого самого "Мэджика" или какой-либо другой программы-крякалки. А потом стукнули мы себя ладонями по высоким интеллектуальным лбам, и озарение снизошло на нас. Ведь многие читатели познакомились с "Манией" лишь недавно и не имели возможности читать прошлые номера, вот и сыплются вопросы нескончаемым потоком. А мы ведь тоже не железные и очень устали отвечать на каждое письмо, в котором один и тот же вопрос из раза в раз повторяется. Вот и решено было написать еще одно руководство. Только на этот раз не по пресловутому MTC, а по программе Game Cheater. Создатель проги, Вадим 'NordBooster' Щетинин, сделал программу, по возможностям практически ничем не уступающую MTC, а кое в чем даже ее превосходящую. На настоящий момент с сайта разработчика — *www.chat.ru/~upscub/gamecheater/index.htm* — можно совершенно бесплатно скачать русскую версию "Читера" за номером 1.1. К сожалению, поддержка обновлений на данный момент прекращена, а сам автор занимается только английской версией Game Cheater. Но, к слову сказать, имеющаяся на данный момент иностранная версия лишь незначительно опережает русскую по возможностям. Так что смело качайте, читайте наше руководство, и пусть воздвигнутые авторами компьютерных игр цитадели защит рухнут под вашим напором.

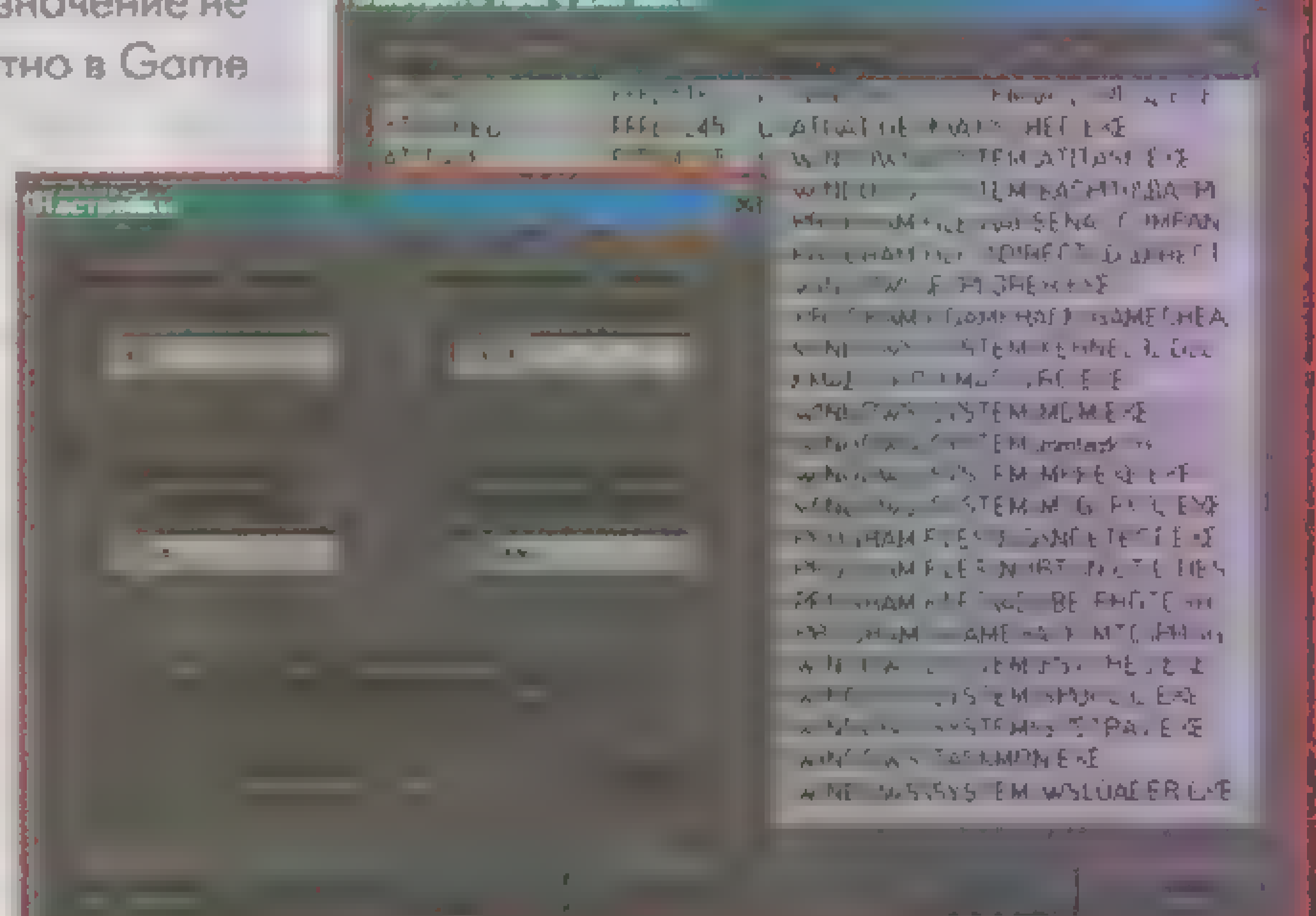
Алексей Кравчун, редактор "Мании"

Периодически в нашем журнале мы рассказываем о программах, которые позволяют обмануть игру, сделать вас самыми крутыми и хорошенько отделать всех врагов. Вот очередная программа, имя которой — **Game Cheater**. Эта программа очень проста по сравнению со всеми описанными ранее и имеет русский интерфейс. Набор ее функций ограничивается поиском только точных значений, отображаемых в игре цифрой, и сохранением результатов работы в файл, из которого при следующей игре можно загрузить результат и играть уже со взломом.

Алгоритм ваших действий стандартный: запускаем игру, затем Game Cheater. Здесь напоминаю, что не каждая игра ломается подобным способом, а только та, в которой работает переключение по **Alt+Tab**. Переключаемся из игры в Game Cheater, запомнив интересующее нас значение чего-либо в игре. Кнопкой **"Настр."** можно задать настройки программы: частоту обновления замороженных значений, горячие клавиши и количество одновременно отображаемых адресов. Кнопкой **"Прогр."** выбираем в появившемся окне запускаемый файл подопытной игрушки. Нажимаем кнопку **"1-й поиск"**, вводим текущее значение, нажимаем **"Искать"**. Как обычно, сразу будет найдено много адресов. Значит, возвращаемся в игру, изменяем значение (например, если это здоровье — получаем ранение или, наоборот, лечимся), нажимаем кнопку **"Поиск"** и вводим новое значение. Нажимаем **"Искать"**. Возможно такое, что и в этот раз вы не увидите единственный нужный адрес, содержащий требуемую величину. Значит, повторяем вышеописанные действия до тех пор, пока не найдем этот адрес. Если в результате так и не удастся найти единственный адрес, а находится несколько возможных адресов, тогда ищем методом перебора. Добавляем адрес в правое поле и, щелкнув на нем, изменяем значение. Возвращаемся в игру и проверяем. Если значение не изменилось, возвращаемся обратно в Game Cheater, удаляем неверный адрес, подставляем новый и снова проделываем с ним то же, что и с предыдущим. Если поставить флажок **"блокировано"**, то значение заморозится и нужное значение в игре уже не будет уменьшаться.

Иногда бывает, что найденные адреса перестают работать. Тогда совсем не обязательно находить заново все изменившиеся адреса. Сперва отыщите новый адрес одного из изменившихся адресов. Затем выделите старый и новый адреса искомого значения в обоих полях. Щелкните на старом адресе в правом поле правой кнопкой мыши и выберите **"Вычислить смещение"**. Выпишите на листок шестнадцатеричное смещение или скопируйте его в буфер. Теперь выделите все старые недействительные адреса, щелкните по ним правой кнопкой мыши и выберите **"Установить смещение"**. Вставьте ранее сохраненное смещение и нажмите OK. Смещение добавилось ко всем выделенным адресам, и теперь они снова будут работать.

Теперь результаты можно сохранить в файл, а в следующий раз просто загрузить этот файл и продолжить игру. ■



Всем привет. Интересный факт: несмотря на то, что большинство наших читателей неплохо разбираются во взломе игр и регулярно читают рубрику "Вскрытие", именно от них мы чаще всего и получаем письма с просьбами разъяснить значение того или иного термина, встретившегося на страницах рубрики. Особенно много писем приходит от тех, кто осваивал программы взлома самостоятельно и попросту не знаком с общепринятой терминологией. Подумали мы немного за чашечкой хорошего крепкого кофе, да и решили написать для вас небольшой словарик по терминам, которыми активно оперируют хакеры и просто обычные люди, для которых "взлом игры" — не пустой звук. Не удивляйтесь, если на страничках словаря вы обнаружите вещи, более чем очевидные — практика показывает, что и этих терминов кто-то может не знать.

Сергей Заболоцкий
serzab@igromania.ru

Краткий словарь начинающего взломщика

Cheat (чит, хак, взлом). В дословном переводе означает "жульничать, обманывать". Очень многие полагают, что под этим словом подразумеваются коды, встроенные в игру разработчиками. Отнюдь. На деле слово означает абсолютно любой способ "кряканья" (см.) игр и не только их. Взламываете вы игру при помощи специальной программы (см. GameCheater, MTC — Magic Trainer Creator 1.27, ArtMoney, A.X.E., Hacker, Game Trainer, Universal Hint System, W32DASM) или же копаетесь в сейве (см.) при помощи простого текстового редактора Notepad, все равно это будет cheat

Cheat-code (чит-код). Встроенные разработчиками в игру коды. Позволяют получить много чего, в зависимости от желания товарищей, эти коды создававших. Основная особенность чит-кодов — они помогают в прохождении игры. Активизируются различными способами: от банального набивания в главном меню до необходимости производить хитрейшие манипуляции в процессе прохождения уровней. Иногда для их введения нужно зажимать до пяти и более клавиш одновременно.

Easter Egg (пасхальное яйцо, "пасхалка", "подарочек"). Так же, как и чит-коды (см.), заранее встроены в игру разработчиками. Основное отличие от последних — не дают какой-либо помощи в прохождении игры. Зато способны заметно развеселить играющего При активизации "пасхалки" чаще всего происходит какой-либо прикол. Например, в игре Nocturne, введя парочку "подарочков", можно было заметно увеличить головы главных героев, отчего игра приобретала детскую направленность

Hint (хинт). Полезный совет по прохождению игры. Отличается от солюшена (см.) краткостью и емкостью объяснения, а так же неочевидностью описываемого действия (возможно, такого результата не предусматривали даже разработчики игры).

Solution (солюшен, "сол", прохождение). От англ. solve, что значит "решение ребуса или загадки". Полное прохождение какой-либо игры. Солюшены ты можешь в изобилии встретить на страницах раздела "Матрица" нашего журнала. Особенностью "солов" является описание "сухого" прохождения с минимумом стилистических изысков, в отличие от walkthrough (см.).

Walkthrough. То же самое, что и солюшен, но с большим количеством стилистических изысков. Автор подобной статьи постоянно высказывает свое личное мнение по поводу прохождения, отпускает шуточки и вообще всячески нагоняет объем материала. Особенностью Walkthrough является то, что их очень не любят главные редакторы и всячески их сокращают, отчего walkthrough превращается в простой солюшен, а гонорар автора сморщивается до микроскопических размеров.

FAQ (Frequently Asked Questions). "Часто задаваемые вопросы". Разумеется, по игре. Задавать эти вопросы может кто угодно, но чаще те, кто в данную игру играет. Отвечают на вопросы чаще всего разработчики, но могут подключиться и люди, хорошо разбирающиеся в игре или же просто знающие ответ на конкретный вопрос.

Inc (плюсование). Этот термин означает, что значение данной переменной (адреса, уровня энергии или чего-либо другого) нужно увеличить на единицу.

Infinity (инфинитив, бесконечность). Этот термин часто используется в различного рода редакторах. При его активизации изменяемая переменная приобретает бесконечное значение.

Программы для взлома (программы-крякалки, кряк-редакторы, "редакторы"). Позволяют редактировать различные файлы игры или даже изменять определенные значения в памяти при уже запущенной игре. С их помощью можно взломать игру на самые различные параметры деньги, энергия, мана и прочее. Наиболее популярные программы для взлома — GameCheater, MTC (см.), ArtMoney, A.X.E., Hacker, Game Trainer, Universal Hint System, W32DASM.

MTC (Magic Trainer Creator). Одна из самых мощных программ для взлома игр. Описание правил создания трейнеров под MTC вы можете прочитать в рубрике "Вскрытие" нашего журнала. Там же можно найти, как создавать трейнеры для конкретных игр. Наименее глючная и самая рас-

пространенная версия MTC на данный момент — MTC 1.27.

I see no X here (иногда сокращается до ISN-X-H). Термин означает, что в данном месте игры (в данном файле или адресе) ничего нельзя изменить. Пишется обычно в кавычках. Используется чаще всего в случаях, когда в одном месте игры что-то легко меняется, а в другом, очень на него похожем месте, по каким-либо причинам — нет.

HEX-code (хекс-код). По сути, представляет собой описание изменения, которое нужно внести в код игры (сейва или же другого файла) при помощи любого hex-редактора. Для того чтобы пользоваться хекс-кодами, нужно хоть немножко разбираться в программировании и иметь на винчестере hex-редактор. В хекс-коде обычно указано, по какому адресу (смещению) какую строку необходимо изменить, чтобы получить тот или иной результат. Сам же результат обычно весьма схож с таковым при применении трейнеров (см.).

Savegame ("сейв", "сохраненка"). Тут и объяснять особенно нечего. Скажем лишь, что сохраненки можно не только ломать на предмет денег-унд-энергии-унд много еще чего, но и просто вытаскивать из И-нета сейвы для игр, которые не хочется проходить, но есть желание посмотреть красивый финальный мультик.

Trainer (трейнер). Маленькая, но шустрая программа. Запустив ее параллельно с самой игрой, можно изменять различные значения в ней. Какие именно — зависит от того, на что был направлен данный трейнер. Написать трейнер может практически любой человек, мало-мальски разбирающийся в программах для взлома игр.

UGE (Universal Game Editor). Универсальная программа для редактирования сейвов к различным играм. Сама по себе не может ничего, для редактирования сохраненок нужны подключаемые модули, которые можно нарыть в Сети. От простого редактора save-файлов отличается тем, что в подключаемом модуле уже расписано, что и как нужно изменить, чтобы получить тот или иной результат. Данная программа не слишком распространена, но модули по некоторым популярным играм вполне можно отыскать.

UHS (Universal Hint System). Это такая хитрая программа, позволяющая открывать файлы соответствующего расширения. В файлах uhs обычно содержатся хинты по различным играм, так что по сути сама прога всего лишь систематизирует набор файлов и позволяет легко перемещаться от подсказки к подсказке. На деле — весьма удобная вещь, если вы увлекаетесь адвентюрами или квестами.

MTC-table. Программа-трейнер для MTC (см.). Использовать трейнер, написанный под MTC, можно только при наличии самого редактора.

GH-table, GW-table, WH-table. Программы-трейнеры для менее популярных, чем MTC, программ-крякалок (см.) GameHack, GameWizard и WinHack. Также требуют наличия на винчестере самих редакторов. ■

Шестнадцатеричные КОДЫ

Для использования приведенных ниже кодов рекомендую вам применить **Magic Trainer Creator** (MTC). Сначала запускаете игру, затем MTC. В поле Process ID выбираете запускающий файл игры (с расширением **.exe**)

Если необходимо **заморозить значение**, вводите указанный мной адрес в поле **Values to write in memory**, а в соседнее маленькое поле — нужное шестнадцатеричное значение. Нажимаете **ADD**, значение добавляется в большое поле **Values to write in memory**. Выбираете в поле **Freeze setting** частоту обновления значения (лучше поставить на максимум) и жмете **FREEZE**

Если **заморозка не требуется**, то вводите адрес в поле **Address** и нажимаете **WRITE**. В поле **Monitor** нажимаете нижнюю среднюю кнопку — сможете увидеть, как в поле появится шестнадцатеричный код. В самой верхней строке, как правило, в самом ее начале — сразу после указанного мной адреса — первые несколько бит и являются тем значением, которое надо изменить. Нажимаете верхнюю левую кнопку поля **Monitor**. Появится окно, где можно отредактировать hex-код. Заменяете первые несколько бит нужного адреса, следуя моим указаниям (см. ниже). Нажимаете кнопку в нижнем правом углу этого окна. Затем жмете среднюю нижнюю кнопку поля **Monitor**, чтобы тем самым обновить это поле. После этого увидите отредактированную вами строку. Вернитесь в игру и наблюдайте результат.

Vampire: The Masquerade – Redemption

Запускаемый файл — **vampire.exe**

Деньги — **62EEF0**. Значение в hex желательно ставить не больше FF FF (65535 у.е.). Замораживать не обязательно

Здоровье — **541F6CA**. Значение в hex не больше C9. Нужна заморозка.

Мана — **541F742**. Значение не больше DC. Нужна заморозка.

EXP — **541F8A4**. Можно поставить аж до FF FF FF FF. Заморозка не требуется.

Shogun

Запускаемый файл — **shogun.exe**.

Деньги — **980D70**. Значение не более **FF FF**. Замораживать не обязательно.

Святослав Торик
torirk@i ;romania.ru

Deus Ex

[illegible] напомню, что Deus Ex, в отличие от многих свежевыпущенных игр жанра 3D Action, создан на движке Unreal, и многие команды и чит-коды могут вполне соответствовать.

Для начала зайдите в директорию deusex/system и откройте файл user.ini. Найдите там биндинг кнопки T. Если таковой присутствует, сотрите строку и впишите **t=talk**. Если биндинга нет вообще, выберите отдельную строчку и впишите все то же **t=talk**.

В игре нажмите T, сотрите линию Say и введите set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True

Уф. Теперь можно вводить коды.

god — Режим Бога.

invisible — Невидимость.

behindview — Вид от первого лица, 1=Включить, 0=Выключить.

fly — Режим полета.

walk — Режим полета — отключение.

iamwarren — Включить EMP Shield.

allskillpoints — Дает все скилл-пойнты.

allweapons — Дает все оружие.

allammo — Пополнить боезапас.

allaugs — Все Basic Augmentations.

tantalus — Убить данную цель (напомню, что зеленый прицел — это свои!).

opensesame — Открыть данную дверь (только для белого прицела, само собой).

legend — Секретное меню.

allhealth — Полное здоровье.

allenergy — Полная энергия.

allcredits — 10000 кредитов.

allimages — Все изображения.

summon X — Получить предмет X (список см. ниже).

spawnmass X # — Получить количество # предметов X.

Список получаемых предметов:

Lockpick
basketball
MultiTool
AcousticSensor
Ammo10mm
AmmoDart
AmmoDartPoison
AmmoDartFlare
AmmoNapalm
AmmoPlasma
Ammo3006
AmmoRockets
AmmoRocketWP
Ammo20mm
AmmoSabot
WeaponPistol
WeaponRifle
WeaponStealthPistol
WeaponShuriken
WeaponSawedOffShotgun
WeaponProd
WeaponPlasmaRifle
WeaponAssaultShotgun
WeaponFlameThrower
WeaponGasGrenade
WeaponLAM
Weaponmodaccuracy
Weaponmodclip
Weaponmodlaser
Weaponmodrange
Weaponmodrecoil
Weaponmodscope
Weaponmodsilencer
AugBallistic
AugCloak
AugDatalink
AugEMP
AugEnviro
AugIFF
AugShield
AugStealth
AugTarget
Terrorist
JCDentonMale
PaulDenton
Greasel
Gray
TiffanySavage
NicoletteDuClare
JoeGreene
WaltonSimons
JojoFine
AlexJacobson
JaimeReyes
BobPage
RepairBot
MedicalBot
HazMatSuit

Earth 2150

Нажмите Enter в процессе игры и введите I_wanna_cheat.

Снова нажмите **Enter** и...

x-mas_pack — Полностью починиться и обзавестись боеприпасами.

fireworks — Мины.

armageddon — Метеоритный дождь.

no_more_secrets — Полная карта.

no_one_hides — Увидеть все юниты.

I_love_this_game # — Получить # CR.

i_hate_limits # — Установить лимит для юнитов в # CR.

einstein 0/1 — Быстрое исследование 0=Выключить, 1=Включить.

the_hammer_of_thor — Убить всех врагов в радиусе 8 единиц.

massacre — Убить вообще всех в радиусе 8 единиц.

see_you_next_life — Уничтожить выбранного юнита.

hasta_la_vista_enemigos — Уничтожить все, что видно.

bad_time_bad_place — Нанести урон юнитам в непосредственной близости.

eagle_eye — Увидеть вообще все.

let_be_darkness — [illegible]

Ground Control

В [illegible] одновременно 'M', 'S' и 'V'. Должен появиться дисплей для ввода кодов.

console — Дает возможность вызывать консоль тильдой (~).

god — Режим Бога для всех юнитов.

notgod — Отключение режима Бога для всех юнитов.

gimme maps — В меню Custom можно выбрать любую миссию кампании.

flashlight — Интерфейс подсвечивается.

from massive with love — Прикольные текстурки.

the new generation of rts-games — Секретная миссия.

MDK2

Нажмите [illegible] (~) и печатайте.

God(1) — Режим Бога (правда, легче, чем тот код из прошлого номера?).

mdkNewGame(1,12) — Прыгнуть на уровень 1.

mdkNewGame(2,12) — Прыгнуть на уровень 2.

mdkNewGame(3,12) — Прыгнуть на уровень 3.

mdkNewGame(4,12) — Прыгнуть на уровень 4.

mdkNewGame(5,11) — Прыгнуть на уровень 5.

mdkNewGame(6,8) — Прыгнуть на уровень 6.

mdkNewGame(7,11) — Прыгнуть на уровень 7.

mdkNewGame(8,8) — Прыгнуть на уровень 8.

mdkNewGame(9,13) — Прыгнуть на уровень 9.

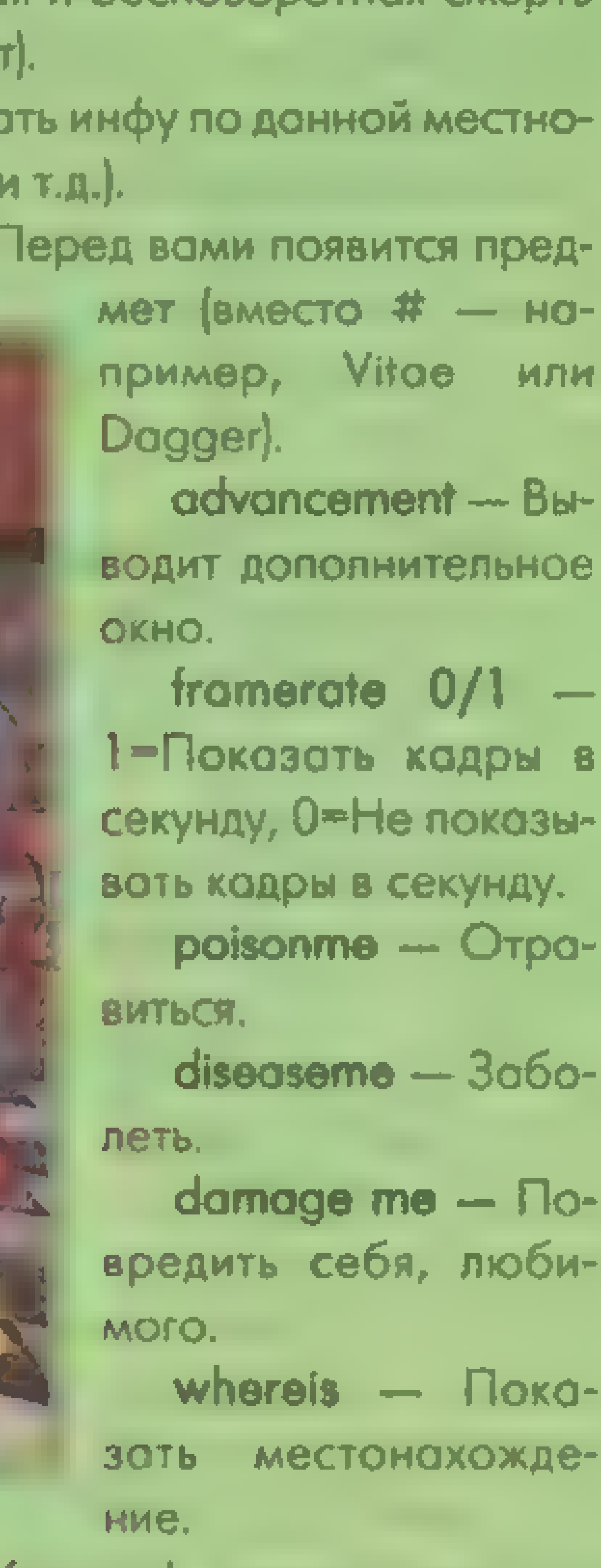
mdkNewGame(10,7) — Прыгнуть на уровень 10 (Final)

mdkNewGame(11,1) — Прыгнуть на уровень 10 #1 (Special).

mdkNewGame(12,1) — Прыгнуть на уровень 10 #2 (Special).

GodDebugToggle() — Режим Бога включить/выключить.

Попробуйте ввести **KurtGetNaked()**, затем перепрыгнуть заново в тот уровень, на котором вы играете.



Shogun: Total War

[illegible] могут не работать в версиях 1.01 и выше.

.matteosartori — Открыть карту.

.daggins - Показать карту.

.muchkoku. — Бесконечное KoKu.

.conan. — Убрать возможность постройки, [illegible] KoKu

Vampire: The Masquerade — Redemption

[illegible] ярлык к "Вампиру", [illegible] и впишите "C:\Program Files\Vampire The Masquerade — Redemption" -console

В режиме одного игрока нажмите тильду (~). Вводите коды в консоли. Некоторые коды действуют на выбранного персонажа, так что придется переключаться на каждого, чтобы применить код.

god 0/1 — 1=Режим Бога включен, 0=Режим Бога отключен.

cash # — Денег резко стало #.

dropcash # — Бросить # денег.

xp # — Добавить # экспы.

freecasting 0/1 — 1=Позволить кастовать магию без использования крови, 0=Отключить данный режим.

ai — Полностью лишает разума врагов и твоих соратников.

addalldisciplines # — Все дисциплины повысить до #.

revive — Полное здоровье (можно ввести и после смерти).

freeammo — Больше патроны нам не нужны.

killme — Полная и бесповоротная смерть (Revive не поможет).

totals — Показать инфу по данной местности (экспы, деньги и т.д.).

addthing # — Перед вами появится предмет (вместо # — например, Vitae или Dagger).

advancement — Выводит дополнительное окно.

framerate 0/1 — 1=Показать кадры в секунду, 0=Не показывать кадры в секунду.

poisonme — Отравиться.

diseaseme — Заболеть.

damage me — Повредить себя, любимого.

whereis — Показать местонахождение.

frenzyme — Кристоф резко начинает торчать.

maxfps # — Установить максимальное количество кадров в секунду #.

shapeshift # — Превратиться в # (например, bat).

shapeshift — Вернуться в исходное состояние.

freeze — Тело замирает, но двигаться можно.

pause — Пауза.

resume — Отмена паузы.

jump — Переключиться на уровень. Например, jump Convent. Внимание: если вы перепрыгнете на какой-нибудь из уровней, автосохранение сработает соответствующим образом. Если, например, вы чего-то не сделали ранее, то не включатся определенные триггеры, позволяющие развиваться сюжету. Данный чит-код можно использовать, когда нужно вернуться на какой-нибудь из уже пройденных уровней.



Список уровней:

Convent
ConventDay
OldTownDay
SmithyDay
Inn4StagsDay
JudithBridgeDay
University
StThomas
GoldenLaneDay
UnornaDay
EastGate
EastGateNight
OldTown
Smithy
Inn4Stags
JudithBridge
Unorna
Haven
PetrinHill
PetrinHillDay
AnezkaRoom
NQuarter
PragueCastle
PrinceBrandl
GoldenLane
DummyNorthQuarter
DummyNorthGate
DummyNorthQuarterGate
SilverMines
SilverMines2
SilverMines3
SilverMinesNight
Monastery
Monastery2
Monastery3
ArdanChantry
ArdanChantry2
ArdanChantry3
ArdanChantry4
JosefTunnels
JosefTunnels2
JosefTunnels3
VysMountain

НОВОСТИ

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

GeForce 2 MX — если вы такой умный, то почему такой бедный?



У вас не хватает денег на GeForce 2 GTS? Если да, то я вас прекрасно понимаю, да и, похоже, не я один. Вас понимает Nvidia и анонсирует чип GeForce MX — нечто среднее между GeForce 256 DDR и GeForce 2 GTS. Производительность порядка первого "форса" с DDR памятью; по цене порядка 120$ (!); не желаете?

Характеристики платы бодрят и вселяют радужные надежды:

Тактовая частота чипа — 175 Mhz против 200 у GeForce 256. Это не фонтан, так как производительность получается около 350 мегапикселов/сек против 480 мегапикселов/сек у GeForce 256. Из-за этого в некоторых играх MX отстает. Производительность в текселях — целых 700 мегатекселов/сек против 480 первого GeForce и 1600 второго. На тестах в играх с мультитекстурированием отрыв от "первого" весьма заметен. Шина памяти — 64 bit DDR SDRAM или 128 bit SDR. Это не очень впечатляет (у GeForce 256 и GTS шина 128 bit). Производительность T&L — 20 миллионов полигонов/сек. Это быстрее чем GeForce 256 (15M), но медленнее чем GeGorce 2 GTS (25M).

Разъем платы — AGP 4x; поддержка OpenGl и DirectX (а кто сейчас их не поддерживает?). Есть пара забавных, но приятных примочек, которых нет у "родственников". Digital Vibrance — позволяет манипулировать изображением непосредственно перед его выводом на экран (на физический уровень, выражаясь по-умному). Немного увеличивает производительность и заметно улучшает качество результирующего изображения за счет корректировки контрастности/яркости/гаммы. TwinView — позволяет выводить изображение на два экрана (как Matrox G400 Dual Head). Замечательная и полезная вещь — кто хоть раз работал на двух мониторах, тот поймет меня.

Если прикинуть все за и против, то получается отличная карточка, превосходящая по многим тестам GeForce 256 и при этом по весьма сносной цене. Жизнь потихоньку налаживается...

Double Density CD — очень "плотный" сидюк

Появилась новая интересная спецификация от Sony, позволяющая хранить на специальных CD-дисках до 1.3 Гбайт данных. Спецификация предназначена как для CD-ROM дисков, так и для дисков с однократной и многократной записью (CD-R и CD-RW). За основу взят текущий формат, но добавлены более современные технологии записи и хранения данных.

Эти диски имеют собственную защиту от несанкционированого копирования (еще одна проблема для отечественных пиратов). Переход на производство аппаратов по новой спецификации должен быть, по мнению Sony, безболезненным — именно из-за того, что новый стандарт, по сути, является улучшенным старым. По той же причине Double Density CD должны читаться на старых приводах, что тоже немаловажно. Спецификация будет окончательно утверждена в конце сентября, тогда же можно будет судить и о популярности будущего стандарта — по мере лицензирования сторонними фирмами у Sony этой технологии.

По моему мнению, эта технология вполне может отдалить на неопределенный срок тотальное засилье DVD дисков. Это вполне естественно: пока DVD-строители бранятся и никак не могут прийти к единому стандарту, за их спинами поедается потребительский пирог.

Японцам привалил Duron

Пока мы с вами прозябаем на задворках Европы, японцы уже вовсю устанавливают в свои системы новые процессоры Duron от AMD. Если вы знаете, что такое Intel Celeron, то Duron — это этакий "ответ Чемберлену" (целерону) от AMD. По производительности новый процессор значительно опережает Celeron, при одинаковой стоимости (на теперешний японский момент). Радость омрачается печальным фактом малочисленности материнских плат, поддерживающих этот процессор. Такое уже было при рождении Athlon, но, похоже, AMD любит сериалы и не учится на своих ошибках. Ситуацию может исправить массовое появление на рынке недорогих SocketA->Slot A адаптеров, которые позволят использовать Duron на имеющихся системных платах. Однако производители, прославившиеся на ниве адапторства и переходничества, пока что не особо чешутся.

Японская цена на Duron следущая: 96-112 за 600Mhz, 145-154 за 650Mhz и 189-192 за 700Mhz версию

Выходят новые Celeron 633Mhz-700Mhz



Вслед за микропроцессорным набором i815 были объявлены новые "шустрые" Celeron'ы с частотами 633, 667 и 700Mhz. Предполагаемая цена на них, соответственно, 138, 170 и 192 зеленых доллара. Intel пытается не отстать от главного конкурента AMD Duron, догоняя не производительностью, а паритетом частот. Цена также соответствует ценам AMD-шных процов на примерно одинаковых частотах *(см. новость "Японцам привалил Duron")*. Процессоры скорее всего окажутся горячим товаром, благо есть куда их устанавливать, в отличие от Duron

Matrox G800 выйдет в сентябре

Неофициальные болтливые источники сообщают спецификации будущего чипа компании **Matrox G800**:

— частота чипа: 200 МГц

— тип поддерживаемой памяти: DDR SDRAM

— частота памяти: 500 МГц (250 МГц DDR)

— 3 пикселя/такт, 3 текстуры/пиксель

— fillrate: 600 MPixels

— Производительность T&L процессора: 20-30 миллионов полигонов в секунду

— Поддержка двухчиповой конфигурации

Это круче, чем G400 Max, но по сравнению с уже продающимся GeForce 2 GTS несколько слабовато. Очевидно, ставка будет делаться на фанатичных приверженцев фирмы и разумную цену, но в последнем я, правда, сомневаюсь. Ожидается, что окончательные спецификации будут объявлены в августе, а первые карты появятся в сентябре.

Philips выпускает два MP3-CD проигрывателя

Philips тонким носом почуяла, куда дует ветер, и объявила о выпуске двух моделей проигрывателей, способных играть **MP3-файлы** с компакта, записанного на обычном компьютере. Оба проигрывателя выйдут под маркой **eXpanium** с оригинальными названиями **eXp101** и **eXp103**. Обе новинки оснащены буфером для кэширования от 45 до 100 секунд звукового потока (это зависит информационной плотности потока, 100 сек. при битрейте 128 Кбайт/сек). Поддерживаются битрейты (битрейт — качественная характеристика записи и воспроизведения MP3-файла; чем шире диапазон поддерживаемых битрейтов, тем выше качество записи) от 32 до 320 Кбайт/сек. Работать будут от двух стандартных батареек типа АА ("пальчиковых"), питаясь ими в течение целых 10 часов.

Вторая модель оснащена интересным приборчиком (выглядит как обычная аудиокассета) для вывода звука на магнитофон или магнитолу.

Кстати, по непроверенным слухам, над головой спецификации MP3-CD плейеров сгущаются тучи: компании-производители аудиопродукции готовятся объявить этот стандарт пиратским и подать в суд на производителей этих устройств. Так что — может, Philips и погорячилась со своими проигрывателями...

Зачем мне жесткий диск? У меня E-BIOS есть...

Появилась интересная новость, больше похожая, правда, на первоапрельскую шутку. **VIA** и некая коалиция ведущих фирм-производителей материнских плат разрабатывает проект под названием **E-BIOS**. Суть этого "биоса" в том, чтобы позволить пользователю работать в Интернет, не загружая операционную систему! Делается так: объем BIOS увеличивается до 4Mb и в него встраивается простенький пользовательский интерфейс, браузер и базовая реализация TCP/IP.

Нововведение, конечно, неплохое, однако сколько ж будет стоить такой BIOS? И захотят ли покупатели вообще платить лишние деньги за эту фичу? Реальная польза E-BIOS для меня неясна, так что, наверное, стоит подождать до официального объявления новой технологии.

"Лучше поздно, чем никогда," — вот девиз от TDK

Опять анонсец нового **MP3-плеера**; на этот раз разродилась **TDK**. Плеер называется **D-XS2**, поддерживает модные стандарты сжатия звука АСС и, собственно, MP3. Данные предполагается хранить на MultiMedia Card с недавно разработанной технологией защиты от копирования SDMI. Информация будет отображаться на небольшом LCD-экране. Закачка через USB-порт и выход для наушников (как без него то...) тоже имеются. Не знаю почему, но плеер будет работать только пять часов на обычной АА батарейке, тогда как все остальные проигрыватели хвастаются десятью часами работы. В стандартную поставку входит 32-мегабайтная MultiMedia Card.

В общем, ничего интересного эта поделка их себя не представляет, и у TDK остается единственный шанс удивить покупателей ценой (ага, сейчас!) или диапазоном битрейтов, о котором ничего пока что не было сказано.

Pentium IV — как вы процессор назовете...

Intel наконец-то придумало официальное название своему следующему процессору с ядром **Willamette**. Называться он будет **Pentium IV** (меня одолевает дежа вю). Очевидно, аналитики Intel получили солидную премию за такое оригинальное и неожиданное название...

Процессор будет пыхтеть на частотах от 1.3Ггц до... Пока известно лишь, что модели будут выходить с шагом в 100Мгц (1.4Ггц, 1.5Ггц, и т. д.). Коэфициент умножения предполагается вычислять делением частоты процессора на частоту системной шины, которая равна 100Мгц... Я тоже сначала удивился, а потом выяснилось, что за такт будет обрабатываться одновременно четыре информационных пакета. Шина, кстати, будет всего 64-битная, то есть такая же, как у PIII. Следуя нехитрым вычислениям сотрудников Intel, пропускная способность шины получается примерно 3.2Гбайт/сек. (у PIII только 1.064Гбайт/сек.).



А какая же память будет поддерживать этакую бодрую шину? Да вот есть тут одна такая.. Опять RDRAM, на этот раз двухканальный (хорошо, что не мультиканальный); эта память настырно лезет и лезет из интеловских спецификаций, беда прямо с ней... Кэш L2 предполагается одномегабайтным, работающим на полной частоте процессора.

На данный момент процессор уже преодолел стадию личинки и опытного образца и фактически готов к производству. В продажу отправится где-то осенью сего года — значит, у нас в России будет продаваться где-то после Нового Года (вот бы Дед Мороз догадался, что мне подарить...). Стоить будет жалкие копейки — что-то порядка 900$.

Даже и не надейтесь, что сможете воткнуть Pentium IV в свою только-только купленную материнскую плату. Для "четвертого" понадобится собственный чипсет **Tehama**, и, соответственно, ваша новая системная плата уже никуда не годится... Но не печальтесь, а лучше следите за новостями — скоро должны посыпаться анонсы материнских плат "Pentium IV ready". ■

AMD против Intel — война "кремней" за рынок

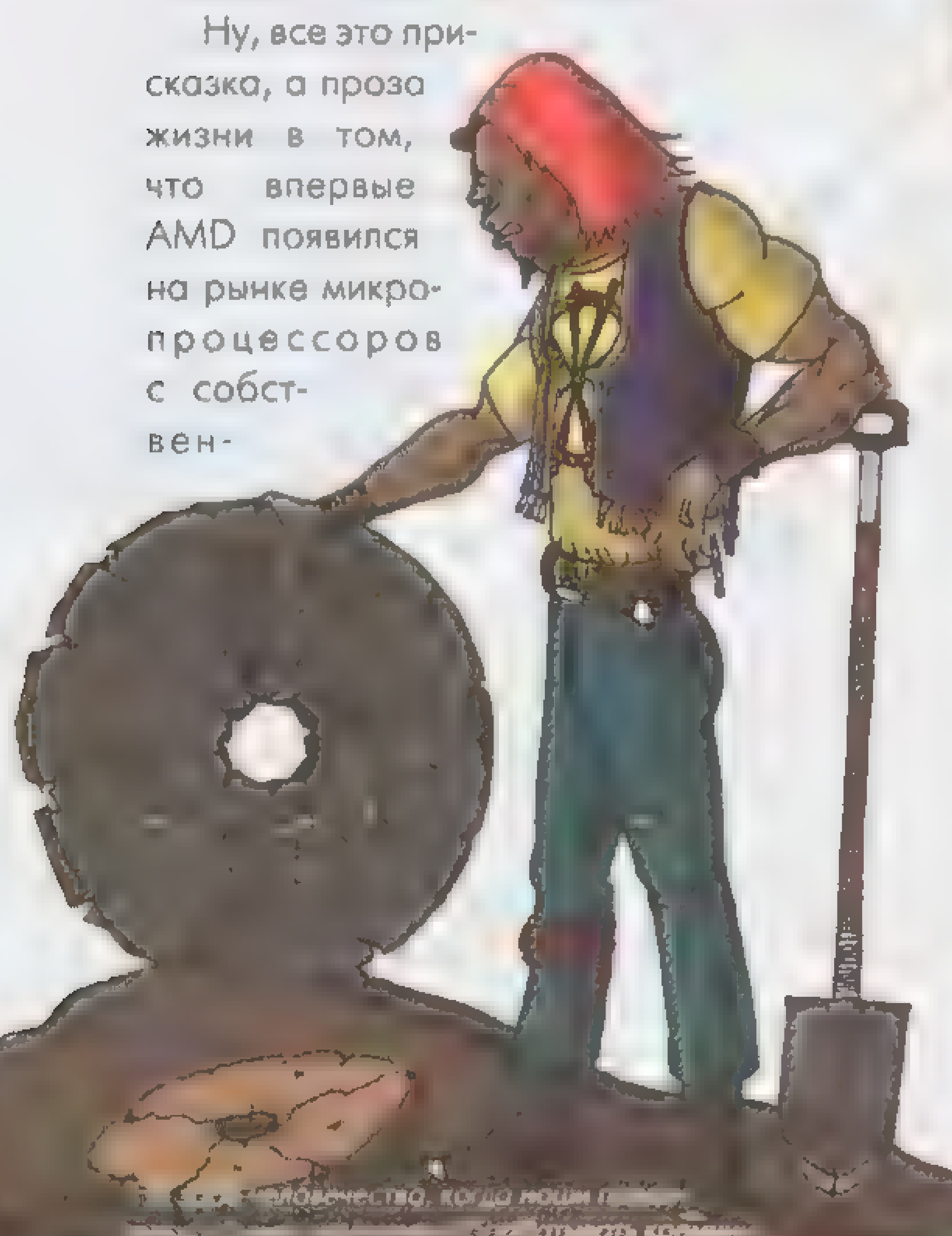
Дядя Федор
fedor@igromania.ru

Как все начиналось

Давным-давно, в одной сказочной стране, жили-были два брата-акробата. И звали их AMD и Intel. Жили не тужили, да вот приключилась беда: стал меньшой брат, AMD, старшому спать спокойно не давать. Все что-то мастерит да выпиливает из кремния...

Старшой-то, Intel, зарабатывал себе на хлеб с маслом продажей микросхемок, и дела у него продвигались неплохо — до поры до времени. *На заре человечества, когда наши предки только-только научились обрабатывать кремний*, Intel лихо маркировал камушки загадочными цифрами 286, 386, 486... Позднее выяснилось, что поделки эти были микропроцессорами, застрельщиками новой архитектуры x86. Никто не угадывал за этими шалостями тяжелую поступь эры глобальной компьютеризации. Этакая безоблачная сытая жизнь продолжалась до появления 486-х процессоров. Ох, не знал Intel про альтернативный камень, что выращивал за пазухой AMD. И вот в одно прекрасное дождливое утро, сопровождавшееся громом, молниями и легким тайфуном

Ну, все это присказка, а проза жизни в том, что впервые AMD появился на рынке микропроцессоров с собственным вариантом x86-совместимого 386-го камня в 1991 году. Продукция AMD сразу составила серьезную конкуренцию Intel, так как при сравнимой производительности ее розничная цена была значительно ниже



...человечество, когда наши предки... ...обрабатывать кремний

Как это было...

А было это так... Дебют оказался удачен. На полученные прибыли строились новые фабрики, розрабатывались новые технологии. Так, в свое время инженерами AMD была продлена жизнь 486-х микропроцессоров путем выпуска эксклюзивного (Интел уже прекратила выпуск этих схем) чипа с рекордной для "четверок" скоростью в 133 Мгц. В те суровые времена Pentium только-только начал продаваться и стоил целое состояние. Выпуск этой "четверки" оказался мудрым ходом; практически 80% продававшихся в то время компьютеров несли в себе сие кремниевое чудо.Однако



времена менялись, умы покупателей все больше занимал новый чип Intel Pentium, становившийся все дешевле и дешевле, приближая себя к рядовому покупателю. Успех, как известно, кружит голову, и большие фирмы также подпадают под это правило. Процессор AMD K5 был выпущен как недорогая альтернатива "интеловским пентюхам" (как, наверное, их называли сотрудники AMD), но... судьба и программы-измерители производительности были неумолимы. Новый камень действительно стоил недорого, но не нарабатывал даже на эту жалкую сумму. Злым роком, родовым проклятьем практически всех "кошек" был блок вычислений чисел с плавающей точкой. Блок этот получился тормозным и никак не догонял интеловские процессоры.

AMD, однако, не сдавалась и вскоре после K5 запустила в компьютерное море следующий чип — K6. Этот товарищ подпер плечом репутацию фирмы и практически восстановил подмоченное "доброе имя". K6, по замечательной традиции, стоил опять же дешевле пентиумов и честно отрабатывал потраченные на него деньги покупателей. Почти всех покупателей... Проблема с K5 нашла продолжение в новом чипе — опять отставал блок операций чисел с плавающей точкой. В первую очередь это беда вызывала злые слезы игроков в Quake I, так как трехмерные сцены рассчитываются с активным использованием этого злополучного блока. Все нараставший ропот геймеров, видимо, достиг ушей руководства AMD, что привело к выпуску модифицированной версии K6-2 с дополнительным набором инструкций 3D Now. Инструкции эти прикрывали брешь в игровой производительности, но требовали поддержку себя непосредственно от программы (позднее поддержка появилась в API Direct X). Идея с введением новых инструкций, увеличивающих мультимедийную производительность системы, была одолжена у Intel, ранее предложившей инструкции MMX.

Как это есть...

Прогресс неумолим, и лишь мудрый и оперативный производитель сможет вовремя удовлетворить потребности разномастных покупателей. Пришествие процессора Intel Pentium II, а затем и Pentium III заставило многих на время подзабыть про существование продукции AMD. В печати и электронных изданиях периодически появлялись анонсы нового процессора Athlon K7, который, по уверению самой AMD, был просто обязан раздавить все пентиумы и целероны, а раздаваться должен был чуть ли не за бесплатно. В настоящее время мы можем вполне объективно оценить, насколько эти обещания воплощены в жизнь. По моему скромному мнению и по отзывам фирм-сборщиков компьютеров, AMD дудела не понапрасну. Да, дей-



ствительно, Athlon дешевле Pentium III, производительнее, и ошибок в нем допущено на порядок меньше, нежели в пентиуме, но...

Единственная преграда, стоявшая до недавнего времени между покупателем и K7, заключалась в небольшом количестве материнских плат под этот процессор, а также в более чем серьезной на них. На всякий случай поясню, что, несмотря на стопроцентную программную совместимость Athlon с x86, существуют некоторые архитектурные различия, не позволяющие использовать этот процессор с материнскими платами, рассчитанными на установку процессоров Intel. Во-первых, AMD использует собственную оригинальную системную шину EV6 с результирующей частотой шины 200Mhz. Во-вторых, у K7 имеется собственный разъем для картриджа процессора, называемый Slot A (очевидно, по аналогии с Intel, у которой — Slot 1 и Slot 2). Ну, а в-третьих — реализовано все это в собственном чипсете AMD 751 по кличке IronGate. Так что — никакой аппаратной совместимости, несмотря на то, что по внешнему виду и процессорный картридж, и разъем похожи на интеловские.

Около полугода назад, дабы исправить ситуацию с нехваткой матплат, фирма VIA протянула AMD руку помощи, выпустив чипсет KX133. По сравнению с IronGate, чипсет имел парочку приятных "современностей", таких как AGP 4x и поддержка 133Mhz SDRAM памяти. После появления сего чипсета производители начали недружным хором объявлять свои материнские платы на его основе, тем самым основательно увеличив поголовье систем на основе AMD-шного процессора K7.

Если кому-нибудь интересно, чем занимаются фирмы-производители популярных микропроцессоров на досуге, то могу дать подсказку... Они играют в войнушку, но только — в ценовую войнушку. Это такая развеселая игра, когда фирмы-конкуренты по очереди понижают розничные цены на свои микросхемы, одновременно увеличивая их тираж. Побеждает тот, чья цена окажется ниже, чем у конкурента, при аналогичном качестве товара. Одержавший верх получает нежную любовь покупателей, а проигравший глотает злые слезы и подсчитывает убытки. AMD и Intel играют в такие игры с давних пор, однако пальма первенства обычно оставалась в цепких ручонках Intel (в основном, из-за лучшей производительности ее продукции). Но времена меняются, и венок триумфатора медленно, но верно сползает Intel на уши, требуя смены владельца. Дабы подкрепить свои слова фактами, решусь на таблицу со средними московскими ценами на Pentium и Athlon *(см. Таблицу)*.

Частота (Мгц)	Pentium III (Coppermine)	Athlon (K7)	Разница в цене
550	180$	125$	55$
600	200$	150$	50$
650	215$	175$	40$
700	245$	190$	55$
750	335$	200$	135$
800	390$	260$	130$

Безоружным глазом видно, что AMD уверенно ведет в ценовой гонке. Особенно заметна разница в цене на старшие модели процессоров.

Однако, кроме процессора, еще неплохо было бы обзавестись материнской платой. И тут всплывают на поверхность не слишком приятные подробности. Как я упоминал в своей предыдущей статье "Разумный компьютер за разумные деньги" (см. *"Манию" №6 за прошлый месяц*), хорошую материнку на Apollo 133A для Pentium/Celeron можно приобрести примерно за 90-95, тогда как системная плата на чипсете KX133 стоит порядка 110-150. Для примера: Chaintech CT-7ATA-C100A (KX133) стоит 116$, а Chaintech CT-6ATA4 — всего 95$. Как видите, при покупке младшей модели разница в цене на процессор несколько компенсируется ценой матплаты. Если же вы собрались покупать себе настоящего монстра, то ценовое преимущество AMD должно однозначно повлиять на ваше решение.



Будет необъективно также умолчать о проблемах чипсета KX133, которые в последние время тревожат умы компьютерных обозревателей. Так, по последним данным, при сильной загрузке системы и при наличии в системе драйвера звуковой платы Aureal3D компьютер банально зависает. Или, скажем, память ECC SDRAM при включенном режиме Data Integrity также вызывает нестабильную работу системы. На западных сайтах сообщается о проблемах одновременной установки трех плат оперативной памяти SDRAM. Признаюсь читателю, что мои доверчивость и наивность были без остатка растрачены еще пару лет назад, поэтому я решил проверить на деле правдивость вышеуказанных недочетов KX133. Так, на платах Abit KA7 и Chaintech 7ATA мне не удалось вызвать зависание системы с установленной звуковой платой Diamond Monster Sound MX300 даже при стопроцентной загрузке процессора. При всем при этом, в системе было установлено три микросхемы Vitelic 64Mb PC 133 SDRAM. Проверить в работе ECC SDRAM, к сожалению, не удалось, но напомню, что такая память используется эффективно только в серверах — геймеру она абсолютно ни к чему.

Так что, как говорят индейцы, "фор хум хау", что означает: "что русскому хорошо — индейцу смерть".

Как это будет...

День сегодняшний — это вам не день вчерашний, но и однако не завтрашний тоже. Смысл этой псевдофилософской фразы в том, что к моменту выхода журнала уже должны будут появиться в продаже новые материнские платы и процессоры славной семьи AMD. А конкретнее — мамки на чипсете VIA KT133, процессоры Athlon Thunderbird и Duron.

Первая новинка — подправленный вариант чипсета KX133 для процессоров с разъемом Socket A. Socket A, в свою очередь, представляет собой новый процессорный разъем для процессоров Thunderbird и Duron, о которых я расскажу чуть позже. Разъем этот является аналогом интеловских Socket 370 и Socket 7, он даже выглядит почти так же (только количество и назначение ножек разное). Переход на новый форм-фактор обусловлен не только экономическими (отпадает необходимость в процессорной плате, картридже и т.д.), но и практическими соображениями, например, лучшим охлаждением socket-процессоров.

Athlon Thunderbird — модификация старого Athlon с интегрированным кэшем второго уровня (L2), работающем на частоте ядра. Если вы не обрадовались, то скажу, что это мудрое и эффектное нововведение нельзя недооценивать. Обращаясь к истории, напомню, что старые Athlon имели внешний кэш L2, работающий на половинной частоте процессора у младших моделей и на 2/5 частоты ядра в 750Mhz варианте. Вариант же 900Mhz и вовсе работал с кэшем на 1/3 частоты. Беда эта происходила из-за того, что производители не могли обеспечить поставки микросхем кэша SRAM, работающих на столь больших частотах. С переносом же кэша на ядро эта проблема автоматически снимается. Идея эта, хоть и неоригинальна (первыми интегрировали на ядро кэш инженеры Intel), но очень перспективна и позволяет Thunderbird конкурировать с Pentium III Coppermine на равных. Чтобы на примере пояснить эффект полночастотного кэша, напомню вам про процессор Celeron 300A, который именно и только за счет этой "феньки" превосходил по некоторым тестам Pentium II 300. Помимо нового кэша, стоит упомянуть, что ядро сделано по 0.18-мкм технологии, что также способствует лучшему охлаждению. Thunderbird (переводится как "буревестник") производится как в Socket A-, так и в Slot A-вариантах и работает на частотах от 700Mhz до 1Ghz. На момент написания статьи в московских фирмах можно было приобрести 700Mhz-вариант Slot A по цене примерно 200$.

Теперь о Duron. Это дешевый процессор для low-end потребительского рынка. Отличается от "старшего брата" меньшим размером кэша L2 (у Thunderbird — 256 Кб, у Duron — 64 Кб) и собственным ядром Spitfire. Позиционируется этот карапуз как "наш ответ Celeron'у" и по многим показателям превосходит конкурента. Если новый Celeron является просто модификацией Pentium III с отключенной половиной кэша и урезанной до 66Mhz шиной (главная слабость Celeron), то Duron — это полноценное и законченное процессорное решение. Наш герой работает на полной частоте системной шины и имеет собственный оригинальный алгоритм работы с кэшем L2. Тесты зарубежных железных сайтов демонстрируют полный и безоговорочный разгром интеловского 667Mhz Celeron'a AMD-шным Duron'ом 650Mhz. И это при том, что розничная цена последнего, по заверениям AMD, будет ниже целероновской. Поставляться Duron будет в Socket A-форм факторе с рабочим частотами до 700Mhz.

Не поймите меня превратно, я ничего не имею против интеловской линии и не собираюсь вывешивать манифесты "AMD рулит, Интел на помойку". Но на сегодняшний день я без оглядки и от всей души рекомендую вам приобретение процессоров от фирмы AMD. Выбирайте на свой вкус: мощным рабочим станциям подойдет Thunderbird, геймерам и офисным работникам — Duron. При общей более низкой стоимости, нежели системы на основе процессоров Intel, "аэмдовые" имеют лучшую производительность — а это всегда являлось определяющим фактором при выборе фирмы-производителя. AMD на данный момент в лидерах; значит, свои средства и будущее можно спокойно доверить AMD. ■

Я упоминал в статье о возможности уже сейчас купить в Москве Slot A версию нового процессора Athlon Thunderbird с частотой 700Мгц. Возникает резонный вопрос, на каких материнских платах будет работать эта новинка. Ниже приведена таблица совместимости, опубликованная немецким компьютерным журналом "C'T". В скобках указана неделя выпуска процессора (она имеется на маркировке чипа)

Как я и думал, практически все платы на чипсете от AMD работали нормально. Я объясняю это тем, что при разработке чипсета AMD-750 фирма все же расчитывала применять его с будущими моделями процессоров, о чем она кстати прозрачно и не уверенно намекала в ранних анонсах

Большинство плат на KX133 тоже, оказывается, работают без проблем не смотря на заявления AMD о несовместимости Thunderbird и чипсета от VIA

Производитель	Плата	Rev.	Чипсет	Версия BIOS	T-Bird-700(20/00)	T-Bird-700(21/00)
Abit	KA7	k A	VIA KX133	ry-b00	-	не работает
AMI	MegaThon 804	1 08	AMD-750	804-08	+	+
A-Open	AK72	99327/73	VIA KX133	1 05 25 05 00	+	не работает
ASUS	K7V	1 01	VIA KX133	1007-Я1a	+	+
ASUS	K7M	1 04	AMD 750	1009	+	+
Biostar	M7MKE	Rev 1 0	VIA KX133	401b-25 04	+	не работает
Chaintech	7ATAO	S102	VIA KX133	09 05 00	+	+
DFI	AK70	Rev A	AMD-750	25 02 00	+	+
Epox	7KXA	Rev 0 4	VIA KX133	522	+	+
Freetech	P7F200A2	k A	AMD-750	A-3	+	+
Gigabyte	GA-7IXE	Rev 1 1	AMD-750	F4	+	+
Gigabyte	GA-7VX	Rev 1 0	VIA KX133	F4	ошибки	ошибки
Jetway	771AS	771as	VIA KX133	a03	+	+
LuckyStar	K7VA133	1 0	VIA KX133	k7va00 22 03	+	+
LuckyStar	K7A750 Rev 1 2	1 2	AMD-750	k7a750 Rev 3 0	не работает	не работает
MSI	K7 Pro	Ver 1	AMD-750	1 5	+	+
MSI	MS 6167	Ver 1	AMD-750	1 5/1 6 Beta4	не работает	не работает
NMC	7VAX	Rev 0 3	VIA KX133	1105/1905	+/+	не работает
QDI	KinetiZ 7A	1 0 (S1 2)	VIA KX133	1 01C 18 03	+	+
Shuttle	A61	V12a	AMD-750	61s019	+	+
Soltek	77KV	M5	VIA KX133	rev I5	+	+
Soyo	SY K7AIA	k A	AMD-750	2aa2	+	+
Soyo	SY-K7VIA	k A	VIA KX133	2aa2	не работает	не работает
Tyan	S2380 Trinity K7	Rev B	VIA KX133	1002a	+	не работает
Soyo	SY-K7VIA	k A	VIA KX133	2aa2	не работает	не работает



Дмитрий Горячев

hot-line@igromania.ru

? Что такое жесткие диски с поддержкой UDMA 33, UDMA 66 и ATA 100?

! UDMA и ATA - это интерфейсы обмена данными между системой и жестким диском. А числа 33, 66 и 100 отражают максимальную пропускную способность данных интерфейсов, измеряемую в мегабайтах/секунда. Чем больше эта способность, тем — теоретически — быстрее должна работать система. На деле все куда более прозаично: на данный момент практически не существует жестких дисков, физически способных читать и записывать данные со скоростью 66 мегабайт (про сотню я уж и не говорю). Кроме поддержки интерфейса жестким диском, необходимо также, чтобы этот интерфейс поддерживался контроллером. Контроллеры, по традиции, встраиваются в материнскую плату. Но даже если ваша материнская плата не поддерживает некий модный интерфейс, то можно прикупить отдельную плату контроллера и подключать к ней жесткий диск. Все три интерфейса совместимы между собой, то есть вы можете подключить к контролеру UDMA 33 винчестер UDMA 66 (или наоборот), но работать он будет, что называется, "не в полную силу". Какой интерфейс поддерживает встроенный контролер материнской платы, можно узнать из ее мануала

? А есть ли будущее у воксельных движков?

! Если и есть, то не слишком радужное. Дело в том, что современные 3D акселераторы не поддерживают эту технологию, а рендеринг воксельных сцен силами одного процессора требует от оного серьезных мощностей. Если производители микросхем 3D графики в ближайшее время не передумают и не начнут массово поддерживать воксели, то делать игры на воксельных движках станут все реже и реже (хотя и сейчас разработчиков игр нельзя упрекнуть в частом использовании вокселей). В теории возможно, что в будущем это приведет к полному отказу от них

? Что такое GLDoom и GLHexen, нужен ли для этих игр 3dfx?

! GLDoom и GLHexen — это оптимизированные под OpenGL версии пожилых, но все еще популярных игр Doom и Hexen. Фактически, оптимизация заключается в написании трехмерного движка игры заново, с частичным использованием старых спрайтов. Этим достигается большая "красивость" игры, а также скорость прорисовки кадров. Также в игре появляются приятные визуальные спецэффекты из арсенала современных 3D ускорителей. В целом игра выглядит очень похожей на оригинал и дает возможность поностальгировать о славном боевом прошлом, в том числе и по сети. Обе игры изначально были написаны под DOS и их сетевая часть не работает под ОС Windows 95/98/NT, в обновленных же версиях, написанных исключительно под винды, эта поддержка имеется.

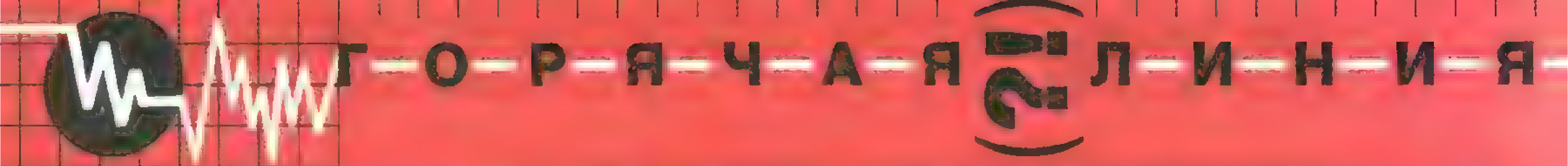
Само собой, поскольку игры переработаны под OpenGL, для их запуска необходима карточка от 3dfx или любая другая с поддержкой этого API.

? Что такое FAT и где он находится?

! FAT расшифровывается как File Allocation Table, что переводится как "таблица расположения файлов". Сама эта таблица находится в первых секторах жесткого диска и содержит в себе всю информацию о файлах, на нем хранящихся. Если объяснять упрощенно, то можно сказать, что каждый элемент этой таблицы содержит в себе ссылку на кластер, где хранится очередной элемент файла. Элемент таблицы, содержащий в себе ссылку на кластер с последним куском файла, содержит спецсимвол, обозначающий конец файла. Поясню: фрагменты файла не пишутся последовательно в кластеры диска, а пишутся куда придется (так на этапе записи выходит быстрее), поэтому первый элемент файла может оказаться в 657-ом кластере, а второй — уже в 2345-ом. Впрочем, эта беда поправима — в процессе дефрагментации, выполняемом утилитами типа Speedisk или Defrag, куски файлов записываются в кластеры последовательно, что уменьшает время доступа при чтении

? Какие сейчас можно купить недорогие 17-дюймовые мониторы?

! Список игроков рынка недорогих компьютеров меняется с ошеломляющей быстротой. Сегодняшние герои завтра уже банкроты, поэтому мне тяжело дать полный и подробный список, отвечающий сегодняшнему положению на рынке. Мне не хотелось бы рекомендовать вам продукцию фирм-однодневок. Могу порекомендовать фирмы, которые специализируются довольно давно на подобной продукции и устойчиво держатся на плаву: Scott, SAMTRON, Bridge, Smile, Belinea, CTX. Лично я отдаю предпочтение мониторам марки Scott (не даром поместил на первое место), имеющей богатый, все время пополняющийся спектр моделей для домашнего использования.



Как там поживают шлемы виртуальной реальности? Они еще продаются или все уже заглохло? Я слышал, что от них сильно садится зрение?

Шлемы виртуальной реальности поживают вполне нормально, индустрия их производства потихоньку развивается. Правда, не так быстро, как индустрия процессоров и 3D ускорителей. В нашей стране, к сожалению, эти замечательные устройства не прижились из-за своей дороговизны и, соответственно, низкого спроса. Насколько я знаю, в Москве всего две или три фирмы торгуют подобной продукцией. Довольно долго поработав со шлемом VFX-1, я сделал вывод, что зрение и вестибулярный аппарат действительно страдают от частых погружений в виртуальную реальность. Так что если вам и случится приобрести эту игрушку, старайтесь не переусердствовать в общении с ней.

Чем отличается RDRAM от SDRAM и какую из них следует покупать для нового компьютера?

RDRAM отличается всем, список принципиальных различий настолько велик, что под него потребуется объем отдельной статьи. Главное различие, которое должно вас волновать, это цена. RDRAM примерно в четыре раза дороже, чем SDRAM; если вы думаете, что чем дороже, тем быстрее, то в данном случае это не совсем верно. Компьютерные системы с SDRAM в "реальных" тестах производительности заметно обгоняют системы с RDRAM. Почему так происходит, тоже нельзя объяснить без предварительного многостраничного ликбеза. Я лично сам удивляюсь, по какой причине RDRAM вообще покупают. Насколько мне известно, на данный момент она никак не оправдывает своей запредельной цены. Для нового компьютера лучше, конечно, брать SDRAM, предварительно купив материнскую плату, которая поддерживает этот тип памяти — а поддерживают эту память на данный момент практически все материнские платы. Исключением являются лишь платы на чипсетах Intel i820 и i840.

Что делать, если на мой процессор посадили троян?

Нужно тщательно вымыть руки, надеть на них стерильные резиновые перчатки, затем вскрыть корпус компьютера, вынуть процессор и тщательно протереть его 90% спиртовым раствором. После этого нужно три раза подпрыгнуть на правой ноге, плюнуть через левое плечо и сказать: "Чур меня, чур... Уходи, хворь поганая, с больной головы на здоровую, со здоровой головы в землю-матушку, сгинь, сгинь. Во имя коллектора и эмиттера и святой базы аминь". Потом необходимо тщательно осмотреть его со всех сторон на предмет наличия остатков трояна, и только после этого разрешается установить процессор на место. Затем следует три дня поститься и компьютер не включать ни в коем случае. Если по истечении трех дней троян опять появится, все процедуру экзорцизма следует повторить.

Еретическим и провокационным я считаю мнение некоторых "железячников" считающих, что нельзя посадить троян на процессор, мол, троян — это программа, по сути своей просто набор команд (метафизическая то есть сущность), тогда как процессор есть сущность физическая, состоящая из кремния; вместе они, мол, быть не могут. Эти отщепенцы p-n перехода говорят, что трояны существуют только в среде операционной системы, не имея физического воплощения, и предлагают свой способ изгнания этих злобных демонов из системы, но он настолько нудный и сложный, что я даже и не знаю, следует ли о нем говорить... Ну да бумага все стерпит: в общем, говорят они, что если купить лицензионную версию антивирусного пакета AVP лаборатории Касперского и регулярно обновлять какую-то "базу вирусов", то это тоже может помочь. Предаю анафеме сих грешников и настоятельно рекомендую первый способ, проверенный, одобренный и неоднократно опробованный всей нашей редакцией на компьютерах наших друзей и товарищей.

Существуют ли "трехмерные сканеры"?

Да, действительно, подобные устройства существуют и эксплуатируются уже довольно давно. Мне известны два алгоритма работы трехмерных сканеров. Оба алгоритма, разумеется, предполагают наличие некого предмета — куклы, чей образ будет перенесен в компьютер.

По первому алгоритму на куклу наносятся специальные бороздки, которые как бы рассекают по горизонтальным и вертикальным плоскостям фигуру объекта. Далее оператор аккуратно проводит по этим бороздкам специальным датчиком, компьютер фиксирует положение датчика и создает каркас объекта. Потом на этот каркас натягиваются текстуры и получается готовая трехмерная модель исходного объекта, которую затем можно анимировать с помощью тех или иных программных средств. С помощью подобного устройства был произведен рекламный клип фирмы "Coca-Cola", тот самый, где белые медведи на морозе жмобезят сей пенный напиток под зарево северного сияния. Название и марку этого устройства я, к сожалению, не знаю, не спрашивайте.

Еще существуют так называемые "проекционные" системы сканирования. Их принцип работы заключается в том, что все они проецируют на сканируемый объект специальную "сетку" и по ее искажениям определяют контур сканируемой поверхности. Одна из таких систем — это WB4 от Cyberware, использующая для обработки данных рабочие станции Silicon Graphics. Стоимость такой системы что-то около 100 тысяч долларов. Встречаются проекционные сканеры и по более скромной цене — порядка 10000 долларов. Такие затраты вполне может себе позволить небольшая киностудия или компания-разработчик трехмерных игр. Образчик такой системы — Venus3D производства компании In-Harmony's.

Но, оказывается, есть и еще более дешевые и портативные устройства, относящиеся к семейству 3D сканеров. Типичный представитель — камера MetaFlash от Metacreations/Minolta. Эта камера имеет вполне приличную точность сканирования — до 1мм — чего вполне достаточно для задач, скажем, получения объемной модели человеческого лица. Стоит 4500$, что по сравнению со 100000$ за WB4 вполне приемлемо. Если очень надо, конечно.

Антон Лымарев aka Rosco McQueen
mcqueen@limpbizkit.com

НОВОСТИ

Mail.ru по телефону

Главная новость этого выпуска: 27 июня крупнейшая интернет-служба Port.ru (*www.port.ru*) объявила о предоставлении доступа к почтовому ящику, зарегистрированному на Mail.ru (*www.mail.ru*), посредством обычного телефона! Новая служба, созданная на основе пейджинговой компании "Мульти-Пейдж" (*www.multi-page.ru*), позволяет работать с Mail.ru, не имея доступа к Интернет! Достаточно позвонить по телефону (095) 953-0010, назвать имя пользователя, пароль и все операции, которые нужно осуществить. Можно попросить, чтобы вам зачитали письмо, удалили его и даже написали ответ под диктовку. К тому же служба поддержки Mail.ru теперь доступна по телефону (095) 953-0010. А если вы пользователь пейджинговой службы "Мульти-Пейдж", то у вас появилась возможность бесплатно зарегистрировать свой почтовый ящик на Mail.ru, опять же по телефону! Это называется — дожили... Создаем почтовый ящик без доступа к Интернет!

Миллиард сайтов одним махом

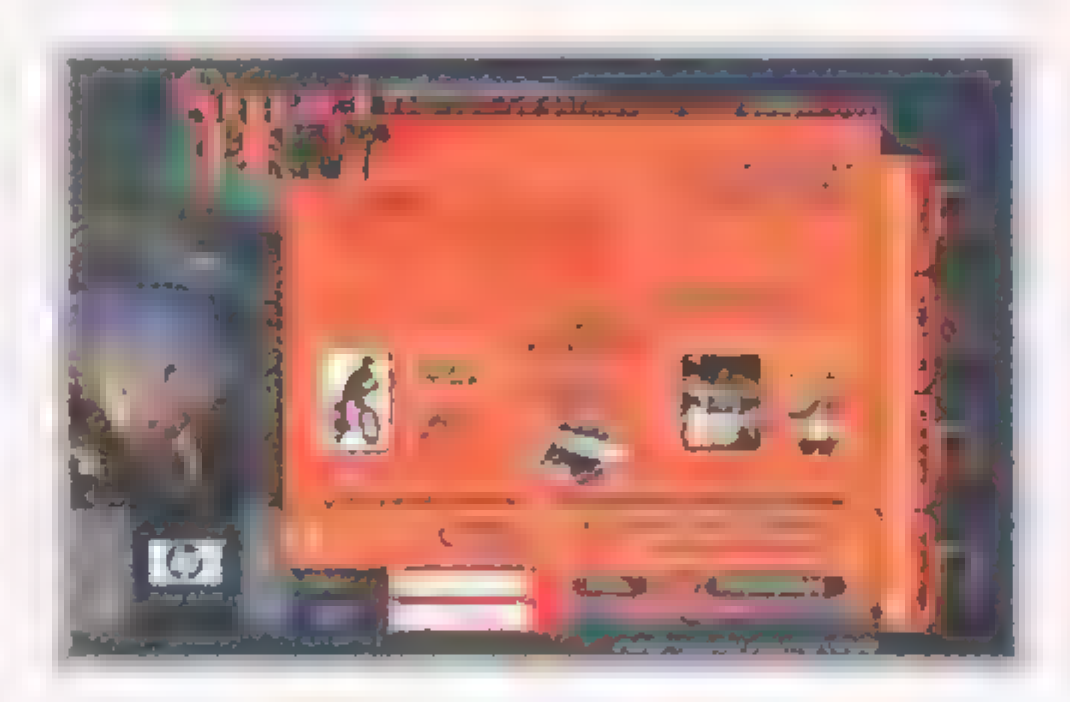
26 июня появилась на свет новая поисковая машина под названием Google (*www.google.com*). Сами создатели этого



поисковика, которым скромности не занимать, называют свое детище "самой мощной поисковой системой в Интернете". Но эти слова вполне можно оправдать: Google осуществляет поиск сразу по 1 миллиарду сайтов, а это, дорогие читатели, и есть весь примерный объем Интернета! Примечателен тот факт, что в базе данных Google очень много ссылок на неанглоязычные ресурсы. Вот вам и шаг для расширения деятельности по всему голубому шарику...

Виртуальная пропажа

Компания Hewlett-Packard оповестила широкие массы об открытии виртуальной фотостудии SmartPrint (*www.smartprint.ru*). Ребята из этой студии принимают электронные фотографии и, печатая их, отправляют



по указанному адресу. Печататься картиночки будут, очевидно, на струйных принтерах компании Hewlett-Packard (DeskJet930C, DeskJet950C или DeskJet970Cxi). Распечатанные фотографии отправляются пока только в пределах России, но это только пока, так большего нам и не нужно! В настоящий момент эта услуга бесплатна, что само по себе необыкновенно для всего Рунета. Так что спешите!

Чат на высоте 10000 метров

Компания In-Flight Network (*www.inflight-network.com*) заявила о сотрудничестве с провайдером Globalstar Telecommunications (*www.globalstar.com*) и разработчиком беспроводных технологий Qualcomm (*www.qualcomm.com*) с целью доступа к Интернету на самолетах. Сами In-Flight Network говорят, что, по всей видимости, доступ будет предоставлен в начале следующего года, а его демонстрация состоится в июле этого года.

Сетевой образец "великого и могучего русского языка"

Джейсон Форис и Франко Неро, отцы-основатели знаменитого сайта FUCK.RU (*www.fuck.ru*), начали работу над своим вторым детищем. Этот новый оригинальный проект получил название Подонок.ру (*www.podonok.ru*). Как заявляют авторы, на нем будут размещаться только самые лучшие творения мастеров русского мата. Сайт планирует обновляться раз в неделю, что позволит его посетителям чаще знакомиться с экстраординарными мыслями его создателей.

Napster vs. Иванушки International

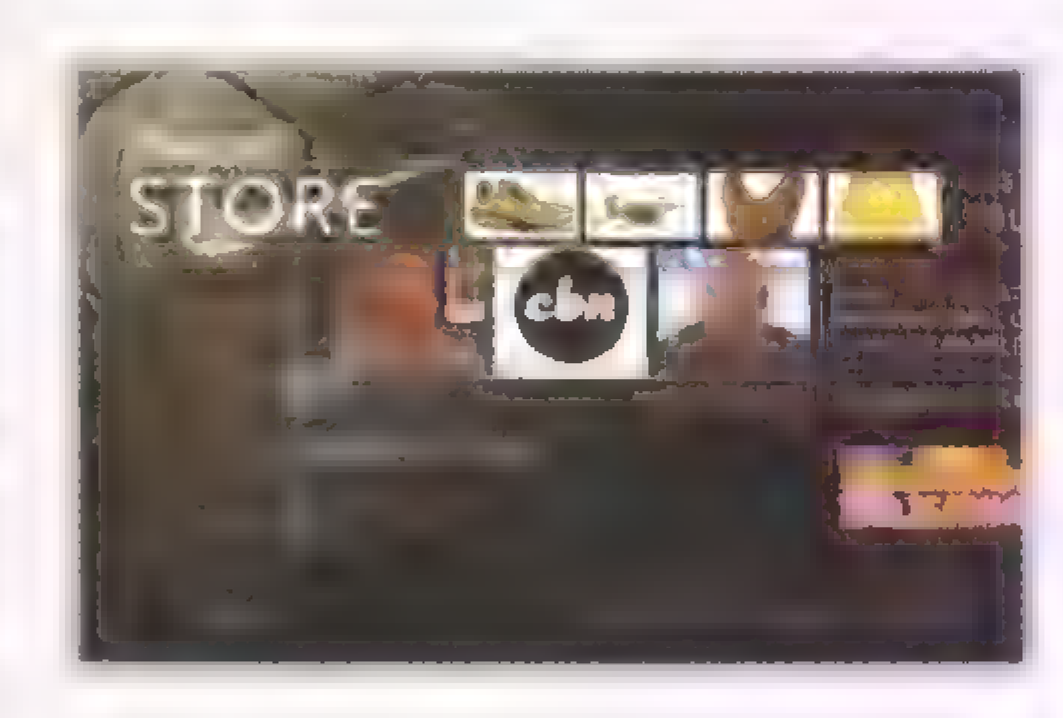
Небезызвестная московская группа "Иванушки International" решила судиться со всеми обожаемым Napster'ом (*www.napster.com*)! Поясню: программа Napster осуществляет обмен mp3-файлами среди ее пользователей (см. статью чуть дальше по разделу). Как заявляет московское трио, в Интернет нелегально попала их песня под названием "Рядом ты". Если обратиться к законам США, то "Иванушки" вправе требовать за каждую копию их песни по сто тысяч долларов! Честно говоря, судьба "Иванушек" в этом иске меня абсолютно не беспокоит, главное, чтоб Napster не прикрыли... Хотя — законность превыше всего, конечно!

Выше гор могут быть только горцы...

Хотите стать бессмертным? Запросто. Правда, подколка все же есть. Вас могут убить, отрубив вам голову. И в конце останется только один... И имя его не обязательно будет Дункан Маклауд. Возможность ощутить себя в шкуре горца нам предоставит французская компания Kalisto, которая недавно приобрела права на издание компьютерной игры по мотивам легендарного фильма. Жанр — трехмерная онлайновая RPG. Название, как несложно догадаться — Highlander Online. Срок выхода — 2002 год. У нас еще есть время, чтобы отточить мечи и потренировать отрубание голов на плющевых мишках...

Атака хакеров...

И под конец — десерт... Компьютерные хакеры сломали сайт компании Nike (*www.nike.com*). 21 июня, в течение 6 часов, посетители сайта наблюдали лозунги против глобализации экономики вместо привычных кроссовок, курток и прочего. Работу сайта уже давно восстановили, а за рас-



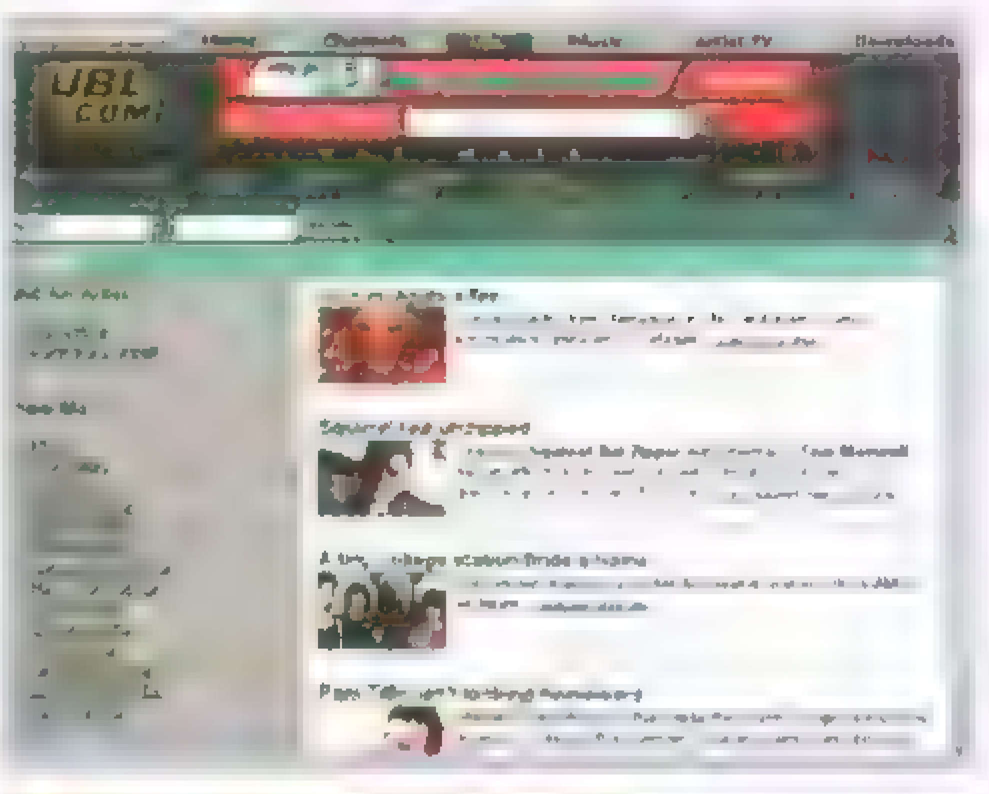
следование этого взлома взялось ФБР (*www.fbi.gov*). Что ж, удачи им... Последнюю фразу можно воспринять серьезно или иронично, в зависимости от взглядов и пристрастий. ■

Sniff
sniff@hack.the.net.ru

Музыка в Интернете

В поисках кумиров

Здравствуйте.
Вы — любитель музыки, дорвавшийся до Интернета, я — тоже любитель, тоже дорвался, но, возможно, раньше вас, а потому хочу поделиться разведанным. Несомненно, вам интересна всевозможная информация о тех, кто так радует ваш слух. Наверняка вам будет и нтересно проверить мифы и легенды, которыми вас потчевали СМИ или друзья, почитать тексты песен, узнать что-то новое о своих любимых исполнителях. И, конечно же, приятно будет послушать саму музыку. И тут возникает много вопросов: где искать, как скачивать, с помощью чего слушать и т.п. Итак, начинаем разбираться в необъятном мире интернет-музыки...





Интернет как необъятная музыкальная энциклопедия

Прежде всего попытаемся найти страницу, содержащую максимум достоверной информации о вашем любимом исполнителе. И тут нужно провести тонкую, но важную границу между "официальными" и "неофициальными" страницами музыкантов. Не удивляйтесь, если на "домашней страничке" Элвиса Пресли вы узнаете о том, что он (Элвис) в юности дважды переплыл Гибралтор. Странное понятие official site означает лишь то, что сам исполнитель видел страницу и не ужаснулся (хотя, конечно, в случае с Элвисом это не слишком вероятно). С Интернетом вообще лучше всегда исходить из правила: проверяй, потом еще раз проверяй и лишь потом ставь под сомнение или начинай верить. Но хочется добавить, что если страница неофициальная, то это вовсе не значит, что она плохая.



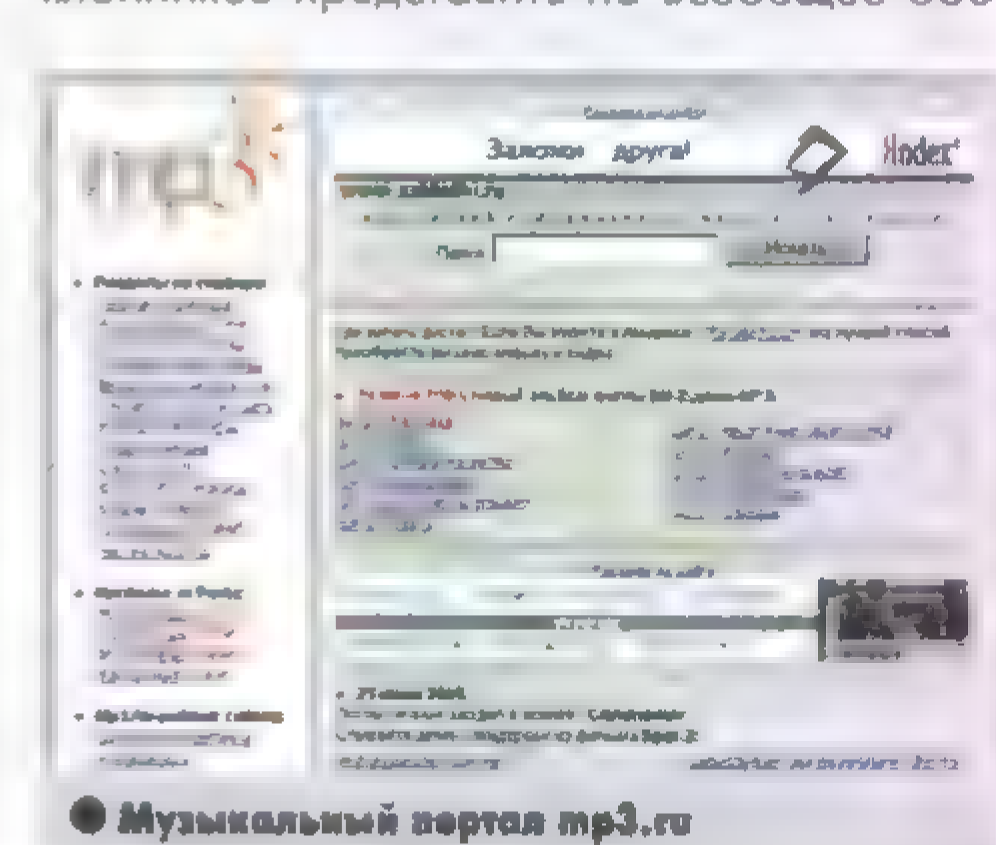
Официальный сайт группы The Cure

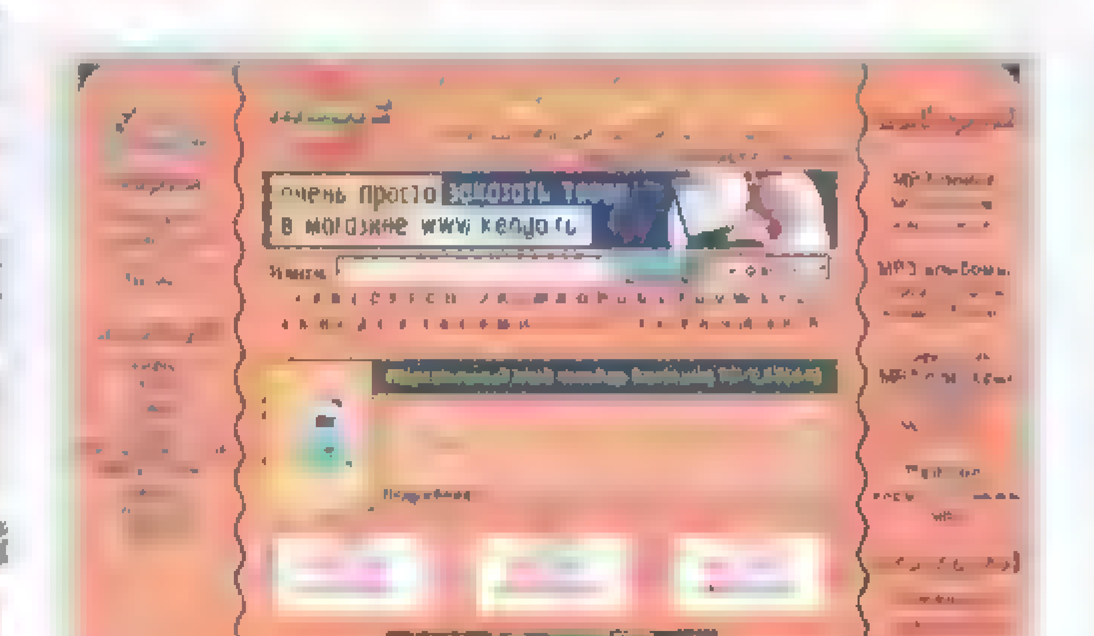

НЕофициальный сайт группы The Cure

Использование всевозможных поисковых систем — это "тупой" поиск в лоб. Вы получите тысячи ссылок со словами, даже отдаленно созвучными с именем вашего кумира или его композиций. Чтобы не копаться в них, постарайтесь подобраться как можно ближе к музыке как таковой. В любой поисковой системе есть рубрикатор с названием "музыка", а уж через него вы найдете ссылки на страницы своих любимых исполнителей. По крайней мере, вы будете искать группу The Doors в разделе музыкальных групп, а не деревообрабатывающей промышленности.

Еще легче искать дорогие сердцу имена в музыкальных базах данных вроде *www.ubl.com* или *www.rubl.ru*. Аббревиатура UBL означает Ultimate Band List. А "рубль" — это просто русский аналог буржуйскому листу. Так вот, к примеру, в "рубле" исполнители поделены на отечественных и западных и стоят в строжайшем соответствии с алфавитом. Так что найти заветное имя труда не составит. От себя могу порекомендовать список официальных сайтов исполнителей на *http://official.cjb.net* — неплохая альтернатива тому же "рублю".

Найдя желаемую страницу после продолжительных поисков и ознакомившись со всей возможной информацией о своем любимце, вы почувствуете непреодолимое желание услышать столь близкий сердцу и слуху голос или просто музыку. А как это сделать? Еще два-три года назад очень редко можно было встретить музыку в формате MP3 (близкое к CD качество) на официальных сайтах исполнителей. Они (музыканты) принципиально не выкладывали MP3-файлы, а ограничивались лишь RA (RealAudio) форматом. И нещадно боролись с любыми попытками вездесущих поклонников представить на всеобщее обо-


Музыкальный портал mp3.ru


Другой музыкальный портал

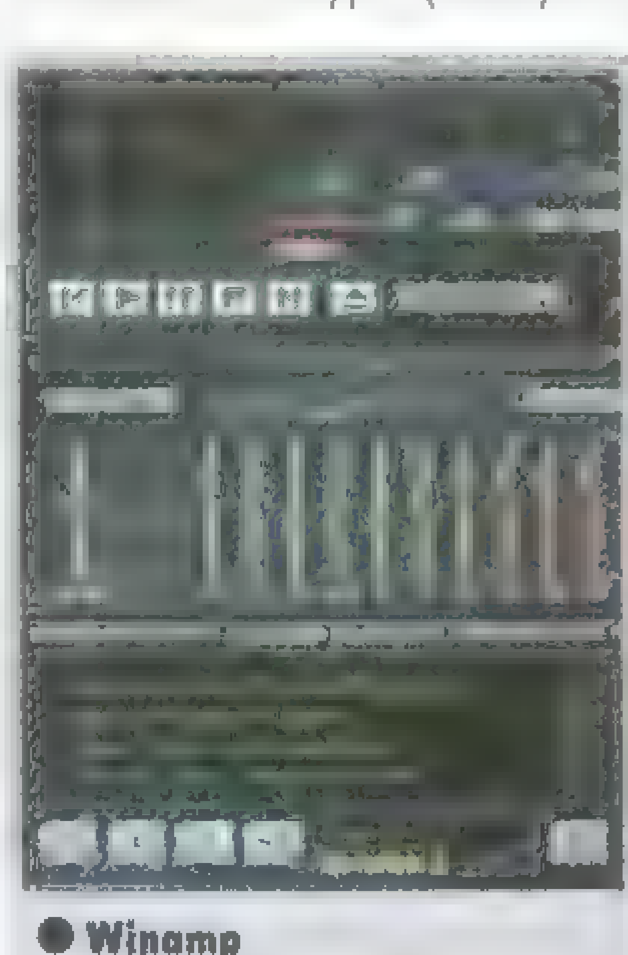
зрение творчество своих кумиров в хорошем качестве. Сейчас ситуация несколько изменилась, в последнее время появилось много чересчур уж пестрых сайтов, особенно рунетовских, где можно "поживиться" музыкой MP3 самых разных исполнителей (например, *www.mp3.ru*, *www.mp3-search.ru*, *www.mp3world.ru* и т.п.).

Однако если ваши предпочтения не ограничиваются русской поп-музыкой, то для того, чтобы найти искомые вещи, все равно нужно немного потрудиться. Но обо всем по порядку. А начнем, пожалуй, с проигрывателей...

Музыкальные шкатулки

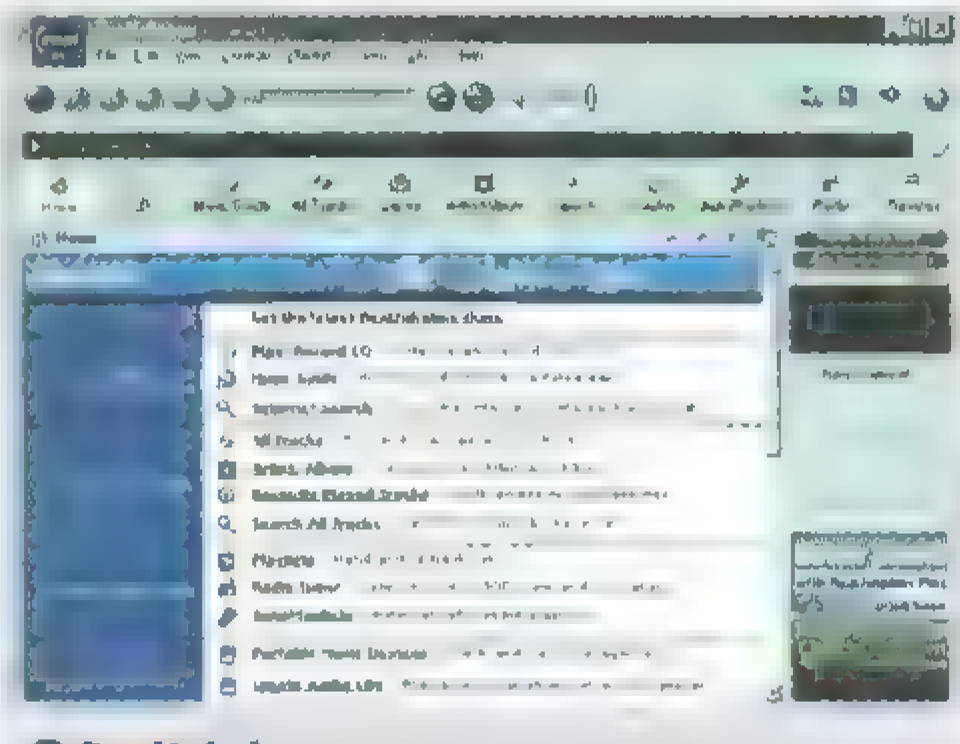
Существует бесчисленное множество программ-проигрывателей для прослушивания музыки самых различных форматов. Постараемся остановиться на наиболее распространенных и предпочтительных; экзотические и т.н. "форматы будущего" оставим в стороне, хотя среди них встречаются и весьма высококачественные представители

Winamp (*www.winamp.com*) является наиболее популярным проигрывателем MP3-файлов. Winamp поддерживает почти все существующие форматы (WAV, MIDI и др.), а также может проигрывать CD. Это действительно очень удобный плеер с настройками эквалайзера и многочисленными опциями. Существует огромное количество примочек для этого плеера, начиная от "шкур" (skins) и видеозаставок и заканчивая мини-браузером. Кроме того, с помощью Winamp можно слушать радио (многие радиостанции вещают в MP3-формате, к примеру, Maximum).


Winamp

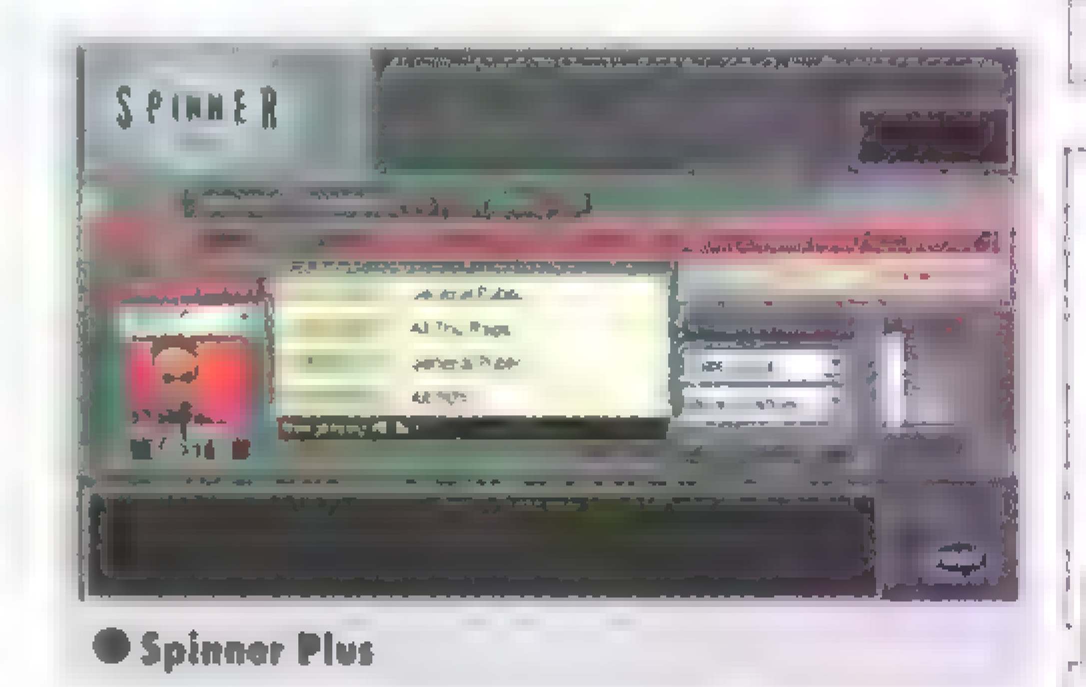
RealPlayer (*www.real.com*) стоит вторым в списке популярности музыкальных проигрывателей. В отличие от Winamp'а, он воспроизводит не только MP3- и RA-аудиофайлы, но еще и видео. В разделах Presets и Sites находится много ссылок на интернет-радиостанции или видеофильмы (музыкальные клипы, различные передачи, шоу и т.п). Здесь также происходит буферизация композиции или видеофайла, а в нижней строке RP отображается сетевое состояние, фактическая скорость при установке соединения с заданным объектом Посредством RP можно слушать также радио. При нажатии ссылки на RA-файл в браузере автоматически загружается RP,


RealPlayer


RealJukebox

и в случае удачной установки соединения вы слышите то, что так хотели услышать. Существует у Real'а и MP3-проигрыватель, называемый Real Jukebox, который в последнее время даже несколько потеснил Winamp. Он также проигрывает все возможные форматы MP3-музыки и имеет кучу опций (в основном совершенно бесполезных). Однако у всех программ Real'а есть неприятный минус: компания-разработчик очень любит наживаться на пользователях, а посему за особо полезные опции (вроде полного эквалайзера) просит деньги.

Ну а для любителей онлайн-музыки кроме того же RP можно посоветовать Spinner Plus (*www.spinner.com*). Этот плеер использует, как утверждают его производители, "самую передовую RealAudio технологию".


Spinner Plus

У этой программы есть много уже настроенных каналов музыки самых разных стилей и направлений: от классики до метала. Spinner Plus — бесплатный, но в качестве компенсации внизу висит гнусный баннер, время от времени меняющийся.

Вы выбираете стиль и слушаете то, что вам предлагают. К сожалению, на скорости 33600 и ниже качественной "живой" музыки вы, конечно, не услышите — помехи, периодические перерывы, докачки. Как вариант устранения помех и перерывов, сами разработчики советуют изменять в настройках опции скорость/качество/минимальный размер загрузки в секундах. Помогает не очень.

А теперь приступаем к самому главному — поиску музыки.

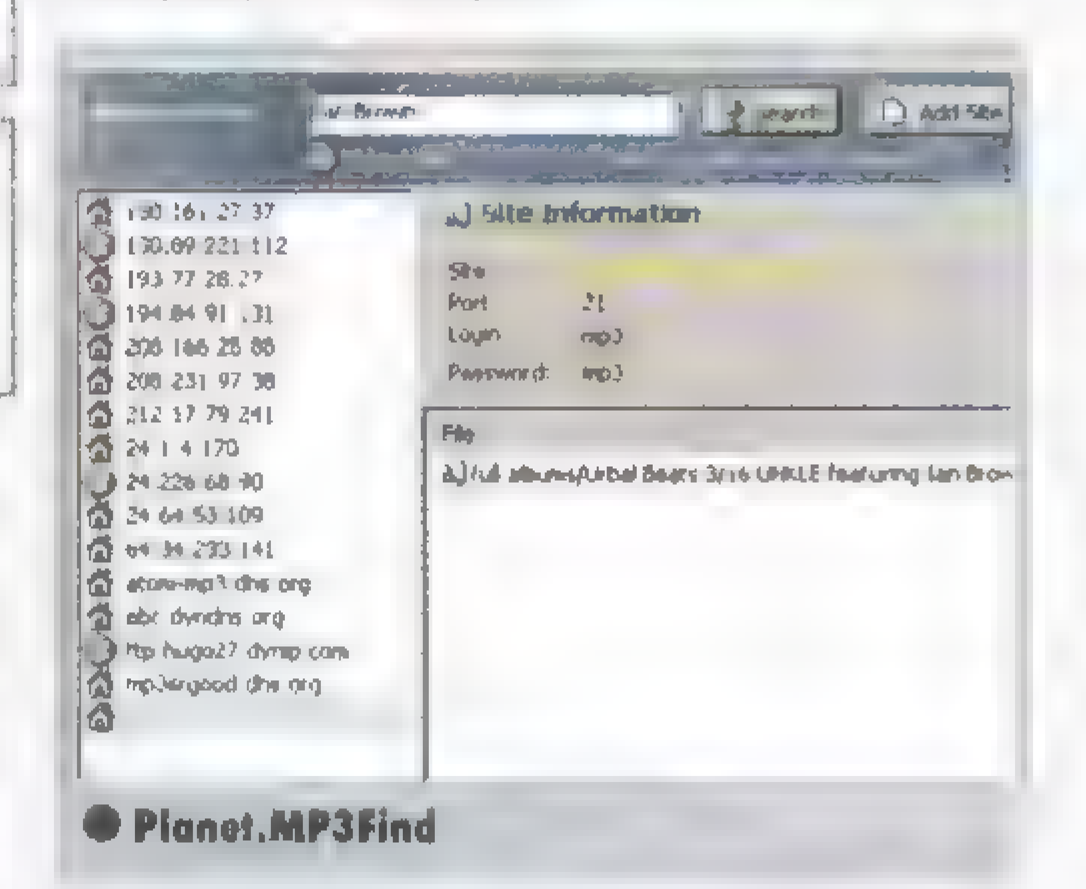
Ищем музыку и... скачиваем!

Поисковый сервер Palavista (*www.palavista.com*) по-прежнему остается одним из самых лучших музыкальных поисковых серверов в Интернете. Задав имя исполнителя и название песни, вы получите список ссылок на сервера, с которых можно скачать файл. Постоянным минусом ftp-серверов из такого списка является их перегруженность и зверская алчность их владельцев, требующих от вас кликов по дурацким баннерам.

Разумеется, существуют и другие музыкальные поисковики вроде To Look For (*www.2look4.com*), MircX (*www.mircx.com*), Lycos MP3 (*http://mp3.lycos.com*), AllMP3 (*www.allmp3.com*), Acid Search (*www.acid-search.com*). От себя лично могу порекомендовать неплохой поисковик Oth Net (*www.oth.net*)

Существуют также программы, ищущие музыкальные файлы не по одной, а по нескольким поисковым системам сразу. Типичный пример — программа Planet.Mp3-Find (*www.innovators.com*). В поле Search вы задаете имя исполнителя или название песни, и через несколько минут программа выдает вам список из адресов ftp-шек, на которых имеется искомый файл. При этом поиск осуществляется по всем поисковым серверам, имеющимся в базе программы (всего их 13 — чертова дюжина). Соответственно, увеличивается и возможность найти то, что

вам нужно. Чтобы начать скачивать файл, просто щелкните на нем правой кнопкой мыши и выберите Download или скопируйте адрес. А скачивать можно с помощью любого ftp-клиента или программы докачки. Минус программы — отвратительный баннер внизу, провоцирующий на моментальную расправу с монитором.



Planet.MP3Find

Однако в последнее время появились программы, объединяющие "ищущих" пользователей и позволяющие им скачивать mp3-шки друг у друга. Об этом — ниже.

Меняемся MP3? Napster!

Вам не надоели поисковые системы? Эти неработающие ссылки, запароленные входы, постоянный перегруз... А выход уже есть. **Napster**. Это программа, объединяющая в себе простенький плеер, чат-систему для общения с прочими Napster-пользователями в онлайне, и самое главное — оригинальный поисковик музыкальных файлов. Однако Napster (***www.napster.com***) ищет музыку не в статичной базе данных, составленной однажды и застывшей в своем развитии. База данных этой программы составляется динамически на основе файлов, лежащих на дисках ее пользователей. Подключаясь через Napster к Сети, вы отдаете список композиций, лежащих на вашем диске, и все прочие пользователи могут, опять же через Napster, найти и выкачать у вас нужную им композицию. Во избежание перегруза вашего скромного модемного канала Napster не допустит, чтобы у вас выкачивало музыку больше одного человека за раз. Следовательно, и общая скорость скачивания падает не сильно: фактически больше двух третей скорости вашего соединения вам же и остается. А это, поверьте, лучше, чем качать с перегруженного тысячами клиентов халявного FTP-сервера. А уж какой ассортимент! Это просто надо видеть! Ну и слышать, конечно, тоже.

Давайте пройдемся по разделом-закладкам Napster'а.

Chat — ну, с этим, я думаю, все ясно. При желании вы можете отправить приватное сообщение другому пользователю. В конце концов, ведь можно просто сказать "спасибо" другому юзеру, что тот не послал вас куда подальше, а дал спокойно полностью скачать композиций мегов эдак на 15 "всего лишь" за несколько часиков.

Library — это ваша база музыки, в этом разделе вы можете также создавать свои playlist'ы и слушать музыку при помощи встроенного проигрывателя.

Search (поиск) — вот здесь-то и осуществляется собственно поиск. Вы вводите имя исполнителя и композицию (или что-то одно) и нажимаете на Find it. В случае удачного поиска программа выдаст список из: исполнитель/композиция/качество/ник обладателя/скорость его соединения и пинг между вами. В дополнительных настройках вы можете задать искомые параметры качества композиции и коннекта.

Hot list ("горячий" список) — в этот список вы можете добавлять других Napster-юзеров, если вам, положим, понравилась их библиотека или скорость скачки.

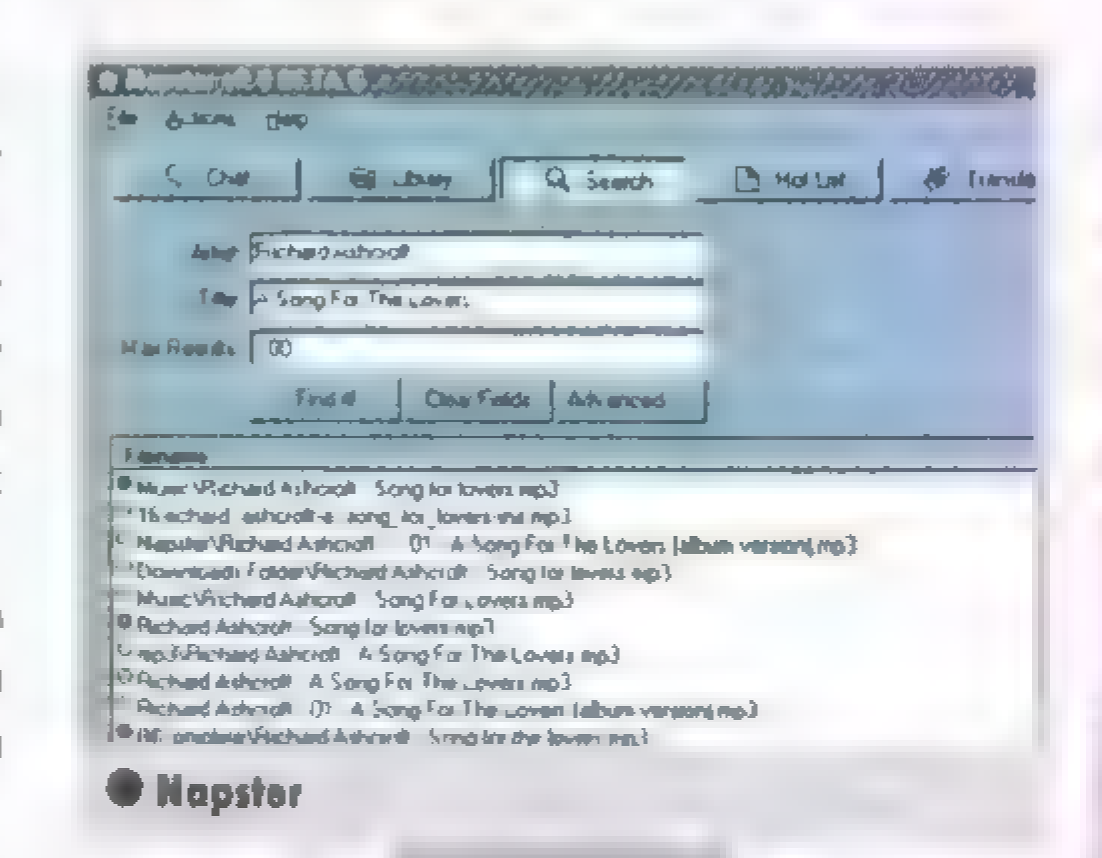
Transfer (передача) — в этом разделе отображаются все скачиваемые вами или у вас композиции. Чтобы начать или прекратить скачивание, просто кликните правой кнопкой мыши на названии файла и выберите Download или Cancel.

Однако, как и у всего красиво задуманного, у Napster'а есть ощутимые минусы:

1) Отсутствие докачки файлов, что для обладателей коннекта вроде 14400 с постоянно рвущейся связью сводит на нет любые попытки скачать хоть что-то;

2) Поиск нужной вам композиции усложняется при пути к файлу на диске вроде C:\Музыка\Исполнитель\Альбом и т.п.

Но даже при отсутствии докачки Napster является весьма удобной и полезной программой, которую стоит использовать. Лично я вам очень советую. Многие исполнители, продюсеры и звукозаписывающие лейблы понимают, что Napster — это страшная сила. И потому производителям программы уже не раз пришлось побывать в суде. Небезызвестная группа Metallica подавала иск на создателей программы, а вслед за ней и наш "известный" продюсер Игорь Матвиенко... Но, несмотря ни на что, программа продолжает существовать. И это приятно.



Napster

И, конечно же, существуют клоны Napster'а — куда без них. В первую очередь это **Gnutella** (***www.gnutella.wego.com***). Программу отличает не только более простое устройство (как-то отсутствие чата, плеера и т.п.), но и совершенно другая структура. Вы соединяетесь не с сервером, как в случае с Napster'ом, а с конкретным IP-адресатом. Разумеется, вы должны знать этот самый IP-адрес. Хотя вы можете соединиться и с "общим" хостом типа *gnet.ath.cx*. А потом ищете то, что вам нужно, и скачиваете так же, как в Napster'е.

Кроме того, существуют **Napster-Linux** (программа для Linux-платформы), **Macster** (для Mac'а) и другие версии. А наличие подобных программ, как известно, может говорить только о популярности исходной.

***

Пытаясь уместиться в заданный объем статьи, хочу дать на прощание один совет: если у вас никак не получается найти какую-либо композицию и уже больше нет сил искать, сходите на IRC (подробную "инструкцию к пользованию" можно почитать в предыдущем номере), найдите канал, хоть как-то связанный с тем исполнителем, творчество которого вас так захватило, и просто спросите у людей о наболевшем.

Не сомневайтесь, вам помогут. ■

Serg Priest aka Мандос (Adamant MUD)
spopov@mail.magelan.ru

Adamant MUD

история создания

Завязка

В предыдущем номере вы могли прочитать обзорную статью о крупных русскоязычных игровых серверах. В этом номере я представляю статью о нашем, так сказать, родном игровом сервере.

История создания этого проекта длинна, поэтому приведу лишь ее начало. Примерно в 1997 году человек, которого ныне многие знают под кодовым именем Линдир (Vasiliy Bespalov), начал разработку программной части будущего сервера. Через несколько месяцев я узнал об этом проекте, мы встретились, и выяснилось, что мы смотрим на многие вопросы одинаково.

С тех пор уже около двух лет мы поддерживаем и развиваем наш сервер. Разумеется, его существование было бы невозможно без усилий многих других людей, которые все это время помогали нам. Среди них Вован, Валерик, Ленка, Ольга с полными именами и многие другие.

За эти два года нам удалось создать один из крупнейших в России игровых серверов, количество одновременно играющих игроков на нем колеблется от 70 до 120 человек (в зависимости от времени суток). В данный момент на сервере зарегистрировано более 10000 активных персонажей.

Игровой мир создан нами по мотивам произведений Джона Рональда Руэла Толкиена буквально с нуля (то есть он не содержит каких-либо стандартных частей). В данный момент он насчитывает более 3000 комнат, разделенных на 64 игровые зоны. Зоны населены примерно тысячью разновидностей монстров, у которых можно отнять около двух тысяч предметов, иногда полезных, иногда не очень, а иногда и просто вредоносных. :) Мир постоянно растет и развивается, поскольку мы не останавливаемся на достигнутом.

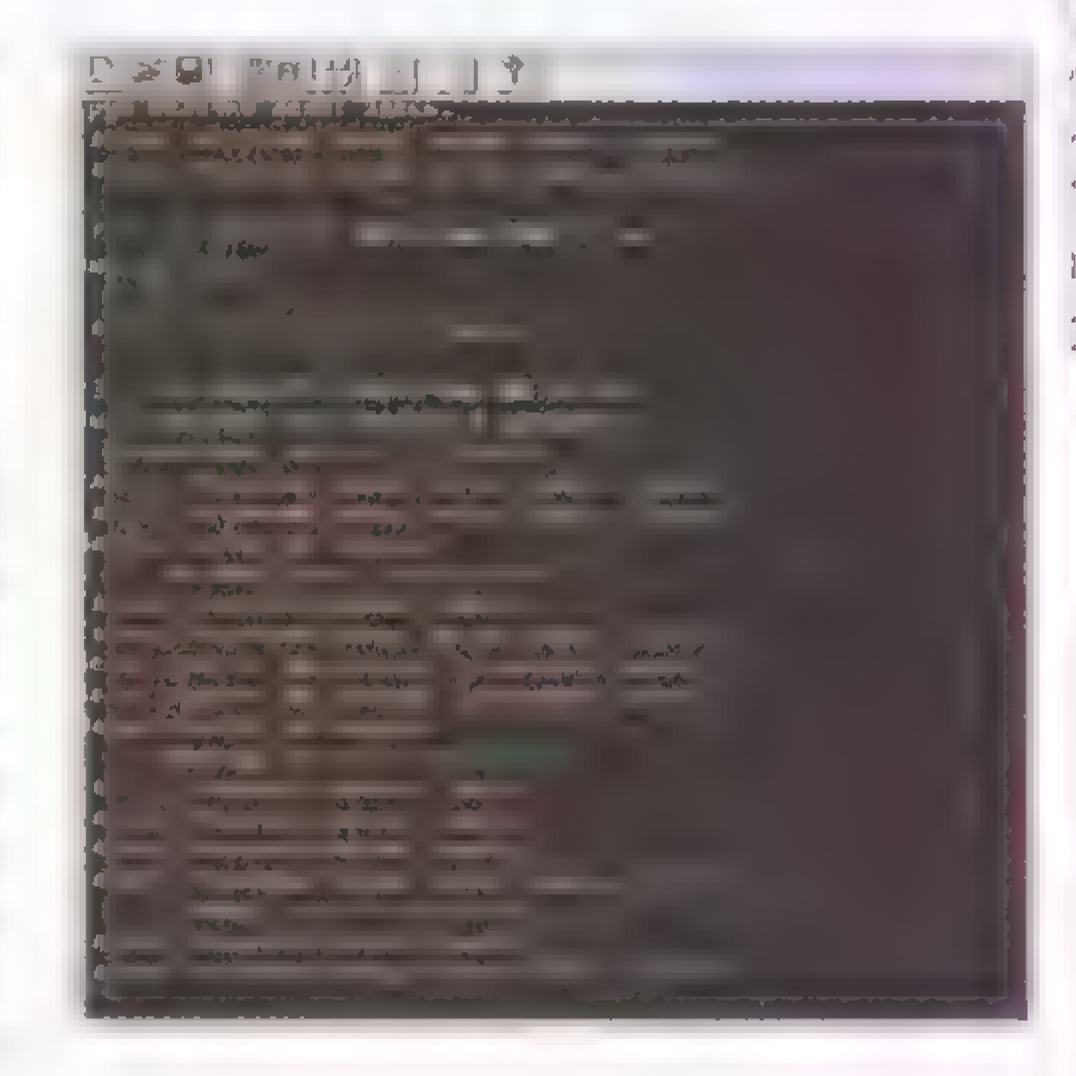
Ныряем глубже

Создавая Adamant, мы ориентируемся, с одной стороны, на игроков, желающих играть в достаточно жесткую, сложную игру, и с другой — на новичков. Новички имеют в своем распоряжении неплохую справочную систему и достаточное количество простых игровых зон, они могут поддерживать постоянный контакт с более опытными игроками. Более того, играя на одном сервере и находясь в одном мире, они просто не могут не общаться друг с другом

Опытные же игроки могут захаживать в сложные игровые зоны. Причем сложность в нашем понимании зависит не от крутизны монстров, которые "одним махом семерых убивахом", а от необходимости нетривиальных действий и слаженной командной игры от игроков

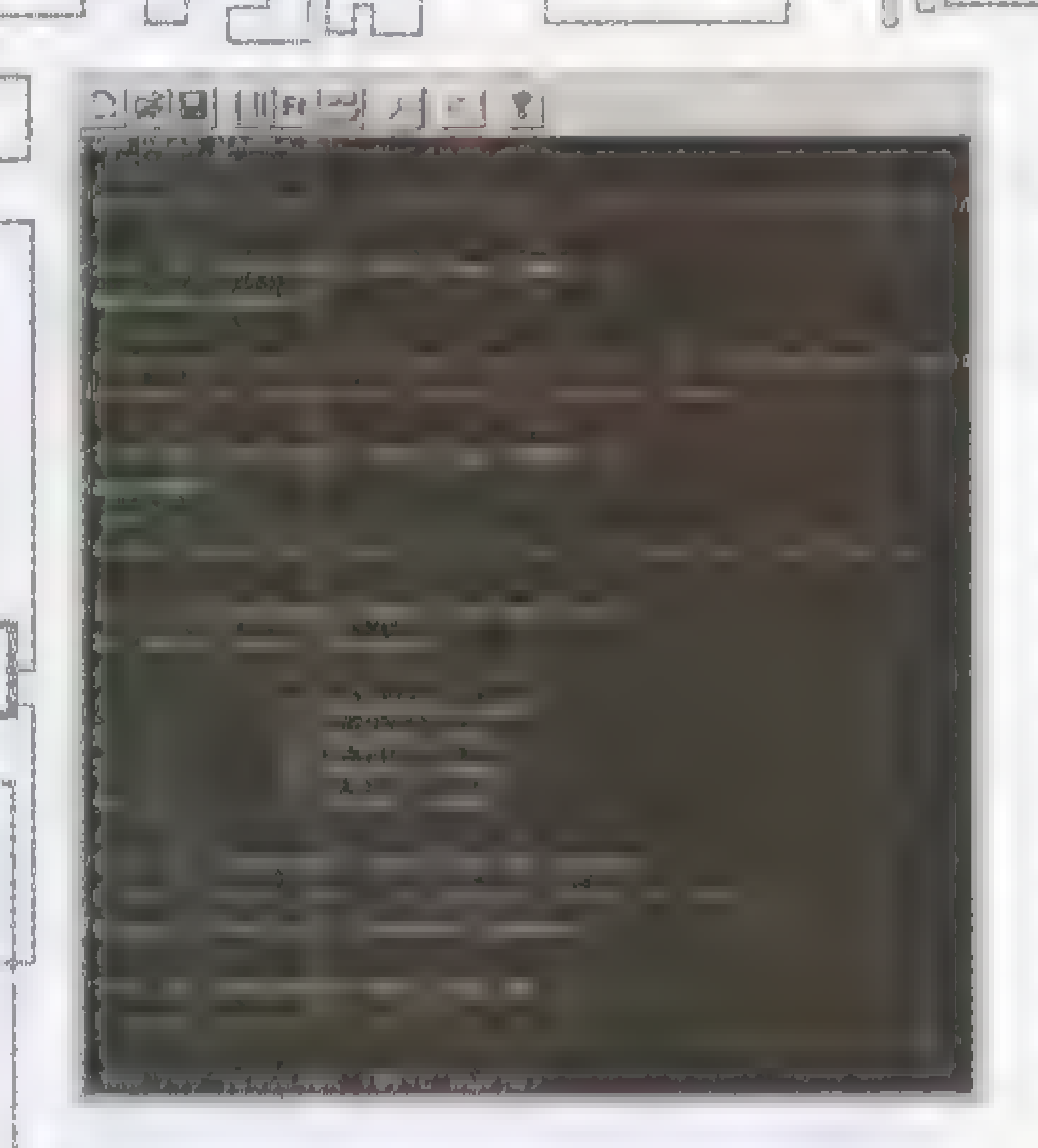
Следует также отметить, что мы преимущественно ориентируемся на групповую игру (в отличие от почти всех других игровых серверов). Это означает, что большинство игровых зон попросту не предназначено для прохождения игроками-одиночками. Эта особенность приводит к тому, что игроки постоянно общаются, так как попросту вынуждены кооперироваться для достижения своих целей.

Практически вся экипировка существует в ограниченном количестве. Это приводит к конкуренции среди самих игроков (обычно она заметна только среди опытных игроков высоких уровней, так как к новичкам особо ценная экипировка попросту не попадает). Более того, в игре присутствуют игровые зоны, которые весьма сложны в прохождении. Мало того, что для их успешного освоения от игроков требуется разгадать большое количество загадок, так еще необходимы и четко слаженные действия группы в 5 человек и более



Но и это еще не все. В конце пути игроков ждут монстры с весьма неплохо проработанным искусственным интеллектом Монстры, как и игроки, в состоянии драться в группах (одни монстры спасают более слабых, другие лечат раненых и тому подобное). И это совсем не похоже на давно приевшийся всем принцип "набежать толпой и запинать ногами" — поведение монстров достаточно сложное. Например, если вы подеретесь с монстром и убежите от него, то до того, как преследовать вас, он полечит себя (если умеет) и лишь потом станет вам мстить. Конечно, искусственный интеллект никогда не сравнится с человеческим, но мы стараемся сделать все, чтобы он хотя бы приблизился к уровню среднего игрока

На нашем сервере мы пытаемся провести в жизнь



концепцию отделения игроков, желающих PK (убийство одного игрока другим игроком), от игроков, его не желающих. Нет полного запрещения убийства игроков, но нет и полной свободы в этом вопросе.

Пособия для начинающих

На мой взгляд, основной проблемой большей части новичков является то, что они стремятся как можно скорее начать играть и пытаются читать как можно меньше документации. Зачастую это приводит к массе отрицательных эмоций и значительной потере времени. Например, персонажи долго бродят в поисках своей гильдии, а найдя ее, проводят массу времени за отысканием подходящей для себя зоны. В результате они находят зону уровня 25, помирают, встретив там первого же монстра, и долго не понимают, что они сделали неверно и почему не смогли убить Большого Черного Дракона, будучи персонажем 1-го уровня.

Посему основным моим советом будет следующий: читайте справочник. Лучше всего внимательно читать то, что выдает вам сам игровой сервер во время создания вами своего персонажа

Как правило, чтобы создать нового персонажа на русских игровых серверах, необходимо сделать то, что описано ниже.

Сначала надо соединиться с сервером (предполагается, что это получится), выбрать нужную кодировку (при выборе несоответствующей русские буквы превращаются в различные абсолютно нечитаемые "зюки"). Тут надо быть готовым к одной специфической проблеме. Дело в том, что при использовании кириллицы возникают проблемы с передачей буквы "я". Кое-где эта проблема решена (она должна быть решена как в игровом сервере, так и в программе-клиенте), но обычно вместо буквы "я" используют "z" или "Я". В общем, попробуйте разные кодировки и выберите самую удобную для вас. После выбора кодировки нужно создать нового персонажа... Для этого надо набрать вместо имени "новый" желаемое имя. При выборе имени руководствуйтесь правилами (их тут же и показывают). Не стоит называться именами богов или известных литературных героев: это, во-первых, запрещено, а во-вторых, называясь известным именем, вы наживаете себе кучу проблем. Обычно опытные игроки избегают общения с Гендальфами и Элрондами, так как такой выбор имени подразумевает высокие амбиции играющего, как правило, сочетающиеся с низким уровнем игры. В общем, этим отличаются "зеленые новички".

Лучше всего выбрать какое-либо оригинальное имя в фэнтезийном стиле. Как правило, придумать его — целая проблема, но поверьте: дело того стоит. Имя надо корректно записать во всех падежах, иначе потом окружающие будут видеть неверные сообщения о ваших действиях (например, "Змея ужалила Айвенгу") и прочие несуразности.

После удачного выбора имени необходимо выбрать пароль. Очень советую использовать в виде пароля длинные случайные наборы символов — так будет надежней.

Выбрав пароль, переходим к выбору пола и профессии (класса) персонажа. С полом вроде бы все понятно, а вот выбор профессии — более тонкий момент, потому что класс героя определяет доступные умения. Внимательно прочитайте справку перед тем, как выбрать профессию. Неверный выбор может оказаться фатальным. Всего в игре девять классов: Маг, Жрец, Вор, Воин, Паладин, Следопыт, Друид, Варвар и Рыцарь Смерти.

Первые 4 профессии — "базовые" (или "чистые"). Оставшиеся пять — это различные комбинации умений, доступных "базовым" профессиям, плюс некоторые специфические умения. Новичкам я советую выбирать профессии, не связанные или почти не связанные с магией, и не выбирать воров. Лучше всего, на мой взгляд, выбрать воина, варвара или паладина.

Выбрав класс героя, необходимо выбрать его направленность (светлый или темный). Тут у вас может и не быть выбора. Например, паладины бывают только светлыми. Соответственно, стоит выбрать светлый (если выбор вообще есть).

Теперь придется выбрать направленность персонажа: нейтральный, законный, хаотичный. Просто выберите подходящее вам. Особого влияния на игровой процесс это, как правило, не оказывает.

А вот при выборе расы нужно проявить максимум расчетливости. Это важно. Всего рас 9 (как и классов). Это Человек, Эльф, Полуэльф, Гном, Тролль, Орк, Хоббит, Гоблин и Полуорк. Основное, что дает раса, это базовый набор характеристик (сила, интеллект и прочее). Пользуйтесь здравым смыслом для выбора расы. Не стоит, например, выбирать для воинов расу, у которой высокий интеллект, но низкая сила и плохое телосложение.

В завершении кастования персонажа необходимо указать свой e-mail. Лучше указать существующий e-mail, мы не занимаемся рассылкой спама.

После выполнения означенных выше действий вам выдадут 2-3 экрана кратких рекомендаций, а затем вы попадете в меню, из которого сможете войти в игру. Рекомендую для начала посетить специальную зону, которая называется "Школа": там вас подробно научат, как пользоваться типичными командами, и еще раз повторят основы геймплея. Если у вас возникают проблемы при общении с другими игроками, наберите "справка говорить", и вы получите справку по основным коммуникационным командам.

Более подробно о нашем игровом сервере можно узнать, посетив наш сайт по адресу:

www.amud.orc.ru

В заключение хочу сказать спасибо интернет-провайдеру ORC (www.orc.ru), любезно приютившему наш игровой сервер. Естественно, его клиенты соединяются с нами, минуя различные гейты, и качество связи у них несколько лучше. ■

Paul Cocos
paulcoco@glasnet.ru

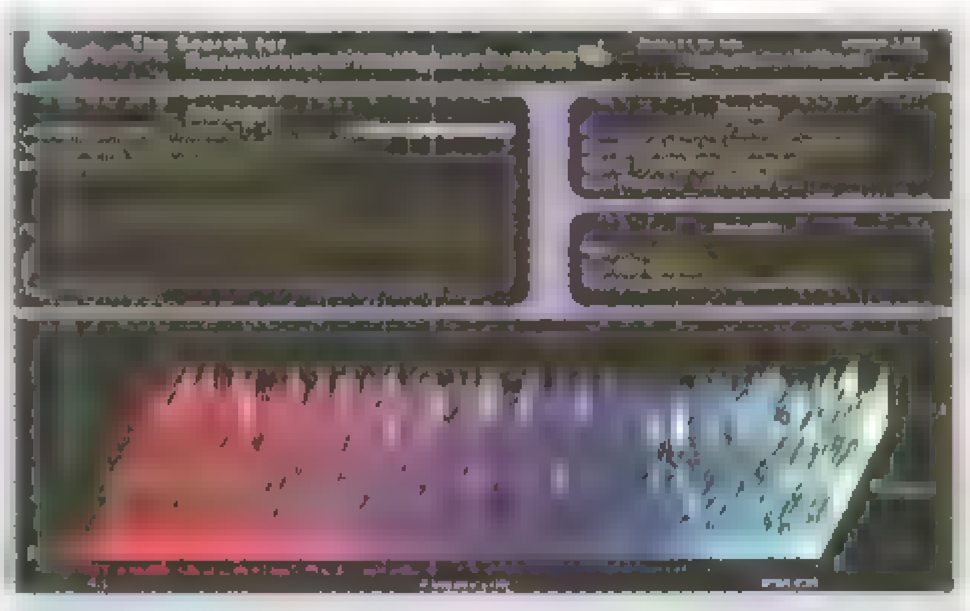
Космос и Интернет

На этой страничке "Мании" вы узнаете, как можно исследовать и осваивать космос с помощью вашего домашнего компьютера. При этом речь идет вовсе не об играх на космические темы, а именно о реальном исследовании космоса. И поможет вам в этом Интернет.

Контакт с внеземным разумом у вас дома

Для начала установим контакт с внеземными цивилизациями. Для этого направляйтесь на сайт

SETI At Home (*http://setiathome.berkeley.edu*), что означает "Поиск внеземных цивилизаций на дому". На этом сайте представлен проект института Беркли, в котором вы можете принять участие. Идея проекта проста. Несколько телескопов в разных точках Земли собирают информацию с разных участков звездного неба. Теперь ее необходимо проанализировать — нет ли в ней разумных сигналов? Для этого нужны огромные вычислительные мощности. Но ведь в мире существует огромное количество компьютеров, подключенных к Интернету, причем многие из них не загружены на 100%. И вот ресурсы всех этих компьютеров решено объединить для поиска разумных сигналов. Если вы заинтересовались, присоединяйтесь к проекту. Быть может, вам повезет и вы окажетесь первым человеком, установившим контакт с внеземными существами.


Вот этот сигнал напоминает что-то разумное.

К далеким галактикам

Теперь займемся исследованием звездного неба. Для этого скачайте программу StarCalc (*www.bankvoronezh.ru/HomePages/Zavalishin/main.htm*)

Запустив ее, вы увидите на экране карту звездного неба с нанесенными на нее созвездиями (названия многих из них вам уже знакомы из игр, но разве не любопытно увидеть, как они выглядят на самом деле?). Если вы предполагаете быть штурманом космического корабля, покликайте на отдельные объекты на карте — компьютер выдаст параметры звезд и планет


Если посмотреть вооруженным глазом, то можно увидеть три звездочки.

Траектория до ближайшей звезды

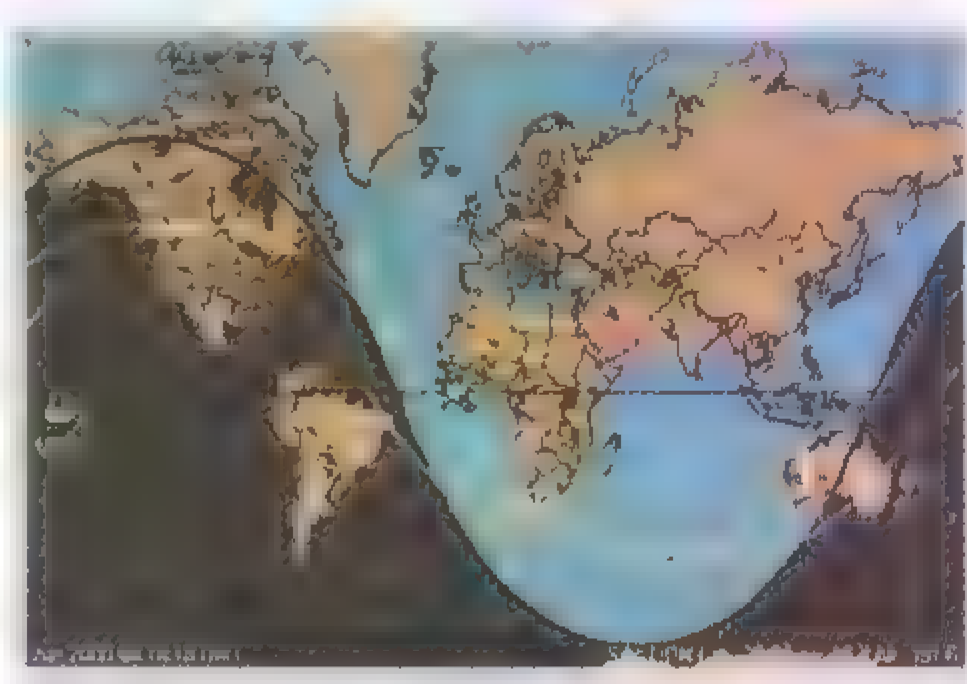
Проложим траекторию нашего воображаемого звездолета. От вас требуется установить программу **"Гравиториум"** (*www.rightword.com.au*).

Можно загрузить уже готовые звездные системы либо создать свои. Теперь размещайте ваш космический корабль и жмите кнопку "Старт". Если мы взлетаем с Земли, можно наблюдать, как наш корабль вырвется из сил земного притяжения, минует Луну (постарайтесь не врезаться в ночное светило), пролетит мимо планет Солнечной системы в неизвестные дали галактики. Интересно полетать в бинарных звездных системах, среди "танцующих звезд"


Уходить будем по параболе.

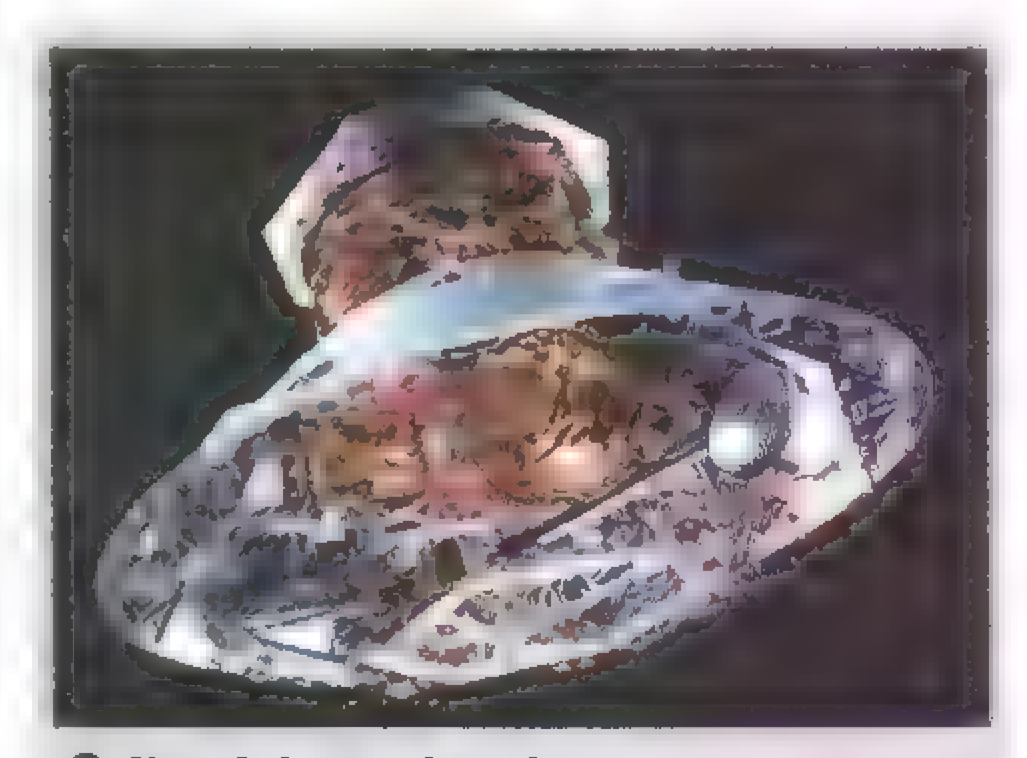
"Шаттл", "Мир", "Альфа" и другие

Вернемся теперь с далеких звезд на родную Землю, вернее, на околоземную орбиту. Загрузите программу J-Track Tracking System (*http://spacelink.msfc.nasa.gov/Instructional.Materials/Multimedia/Satellite.Tracking/Satellite.Tracking.Software/index.html*), и вы сможете увидеть в реальном времени траектории движения всех (!) спутников Земли — станции "Мир" и "Альфа", "Шаттл", летающий телескоп Хаббла, многочисленные метеоспутники, а может, и спутники-шпионы. Программа позволяет охватить картину всех спутников в целом (Земля в этой картине похожа на гигантскую лампочку, окруженную роем спутников-мошек), а можно с увеличением рассмотреть траекторию отдельных спутников

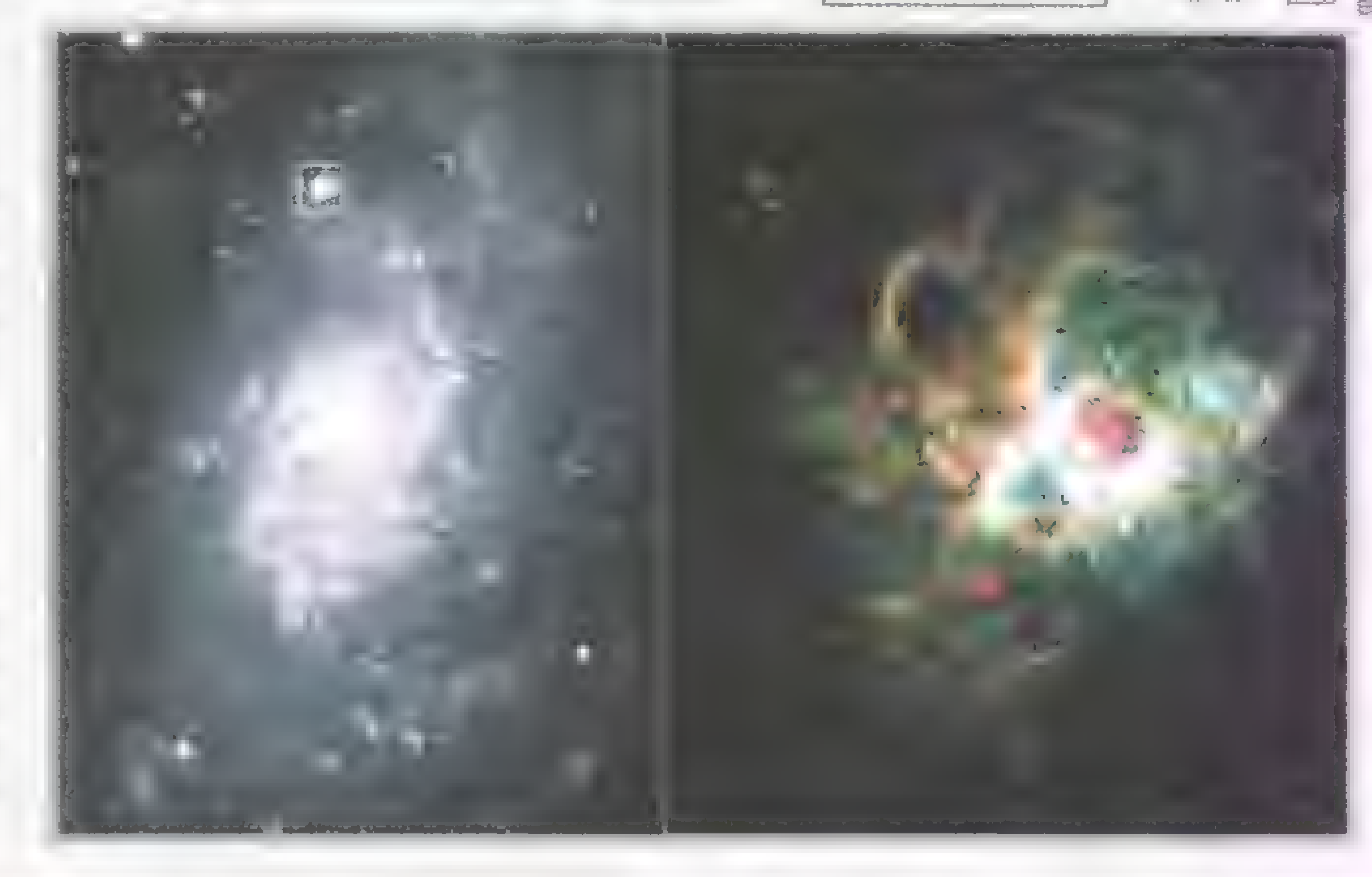

"Космос" на орбите – полет нормальный.

Покатаемся на марсоходе

Хотите поуправлять настоящим марсоходом? Скачивайте программу-симулятор Mars Polar Lander (*www.mars.jpl.nasa.gov/msp98*) и — вперед! В ваших руках реальная программа, которая использовалась для управления реальным марсоходом. Polar Lander управляется специальным набором команд (никаких педа-


Mars Polar Lander в боевом снаряжении.

лей и рычагов), поэтому управление выливается в настоящую головоломку. Наградой тому, кто освоится с этим "чудом техники", будет трехмерное изображение аппарата, перемещающееся по поверхности Марса. Можете заодно помахать марсианам рукой-манипулятором, который вообще-то предназначен для снятия проб грунта.



Космос — не игрушка

Ну вот, профессия астронома практически освоена, теперь можно и в "Звездные Войны" поиграть... А за окном — ночное летнее небо, и где-то там, на далекой планете, сидят инопланетяне и играют на своих инопланетных компьютерах в "Битву с Землянами". ■

Игры на Flash

Сегодня вашему вниманию будет представлено несколько игр со странички Flash Arcade. Эти игры сделаны в формате Macromedia Flash. Загружать их не надо, просто откройте страничку в окне вашего браузера.

Chicken and Eggs

www.flasharcade.com/chickenandeggs.html

Вероятно, вы играли в русскую народную электронную игрушку "Ну, погоди!". Да-да, ту самую, где надо ловить падающие яйца. Теперь она в вашем компьютере. Правила игры просты: курица находится вверху на насесте, яйца сыплются вниз, где находитесь вы в роли несчастного птичника с лукошком. Все бы хорошо, но курица мечется как сумасшедшая, вот и вам приходится метаться по экрану, чтобы не упустить ни одно яйцо.

The Urinal Game

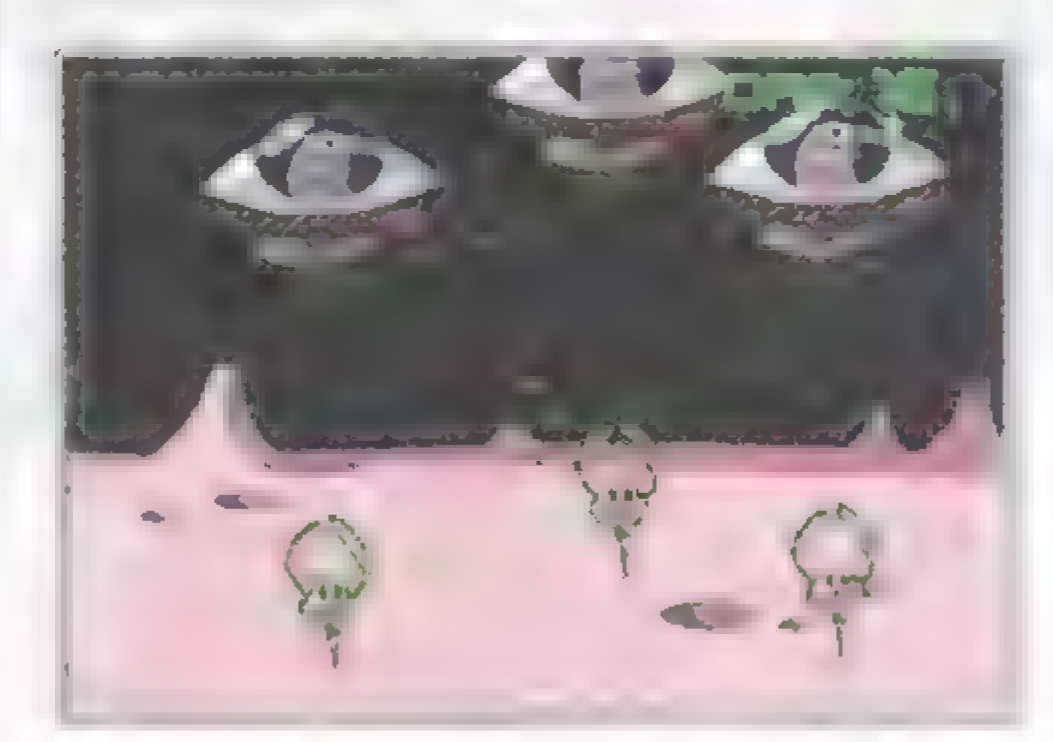
www.flasharcade.com/urinal.html

Компьютерный симулятор общественного туалета. Чего только не придумают эти американцы! Эта игра поможет вам освоить правила пользования общественной уборной. Задача игры — выбрать унитаз, которым нужно воспользоваться с санитарной и этической точек зрения. Им бы наши проблемы!



Astro Blobs

www.flasharcade.com/astroblobs.html



Ваша задача — защитить космических кроликов от нашествия летающих тарелок с астроблобами, жестокими и коварными существами, которые очень любят кроликов. Спасает только то, что уничтожаются блобы легко: достаточно просто кликнуть по ним курсором мыши. Но будьте внимательны — некоторые из летающих тарелок астроблобов оснащены исключительно скоростными двигателями.

Moon Lander

www.flasharcade.com/moonlander.html

Увлекательная игра времен Микроши и ZX-Spectrum. На скалистую поверхность планеты спускается космолет. Задача — посадить его на одну из посадочных площадок. Ваш корабль оснащен тремя двигателями: одним тормозным и двумя маневровыми. Однако управлять ими нелегко — корабль обладает страшной инерцией. И не забудьте оснастить ваш монитор защитным экраном: в процессе игры у меня не раз возникало искушение его разбить.



Far East Trader

www.flasharcade.com/fareast.html

Экономическая стратегическая игра. Ваша задача — осуществлять торговлю товаром (каким — неизвестно, будем надеяться, что не наркотиками) между городами Дальнего Востока. Все очень просто: дешево закупаете партию товара в Сингапуре, везете ее в Шанхай и Гонконг, а там продаете в два раза дороже. Продолжаете в том же духе до полного посинения. Впрочем, любители экономики утверждают, что синеть можно долго..

Flash Invaders

www.flasharcade.com/flashinvaders.html

Поиграв в эту классическую аркаду, вы получите представление о том, какими были первые компьютерные игры, в которые играли ваши бабушки и дедушки. Полчища пришельцев спускаются по экрану вниз, а вы с единственной лазерной пушкой должны от них всех отбиться. Вот это — настоящая стрелялка, а вы говорите — Doom, Doom!

MP3000

www.flasharcade.com/mp3000.html

Эта замечательная программа позволит любителям и профессионалам с необычайной легкостью создавать собственные музыкальные композиции, да еще и с цветомузыкальным оформлением. Это не совсем игра, но это лучше, чем игра. Созданные композиции вы можете записать и потрясти воображение ваших знакомых выдающимися музыкальными способностями, которые у вас обнаружились. К сожалению, ваши возможности в ис-

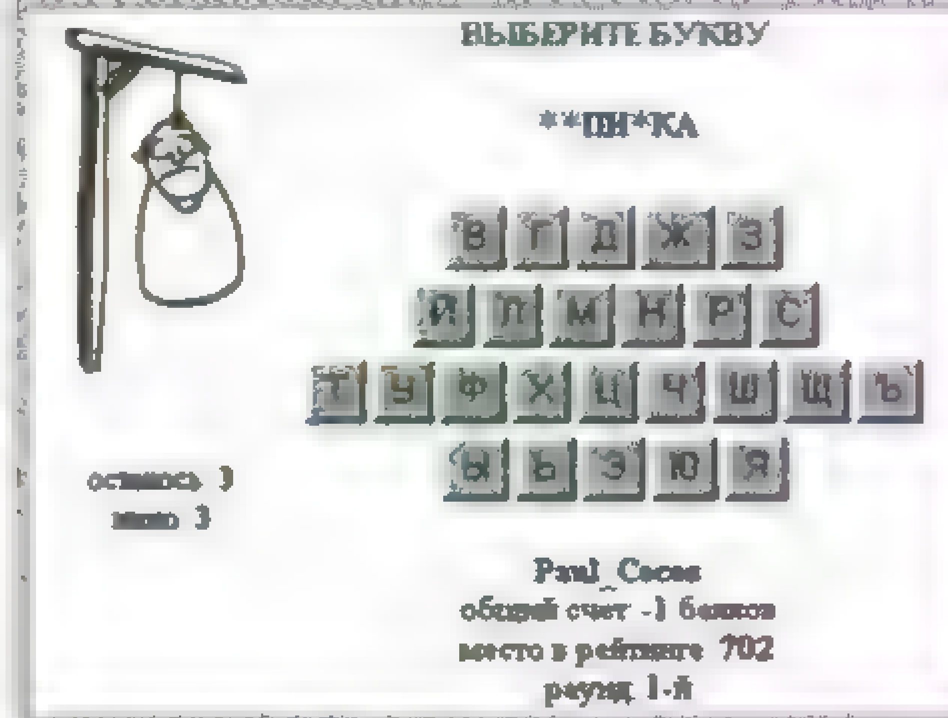


пользовании этой программки ограничены всего двумя стилями — техно и джаз. Но и этого для развлечения хватит с лихвой!

Виселица

www.rumata.ru/games/

Наверное, не найдется человека, кто не играл бы на уроках в эту игру. Вы должны угадать слово, в котором вначале все буквы заменяются на черточки. Называете по одной букве. Если угадали,



эта буква появляется на экране, а если не угадали — на экране появляется виселица с постепенно прорисовывающимся на ней вашим телом.

Наперстки

www.rumata.ru/games/

Игра против компьютера-наперсточника. Все не так уж и сложно: на экране вы видите три наперстка, под одним из которых лежит шарик. Угадаете, под каким, значит,

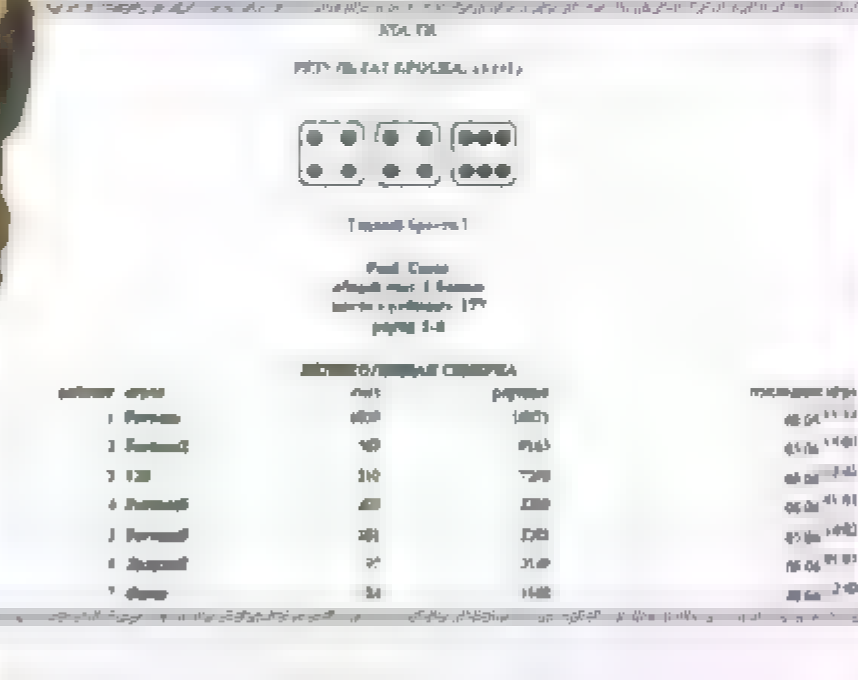


прибавятся очки к вашему рейтингу. И не забывайте, что компьютерный игрок — это такой жулик...

Кости

www.rumata.ru/games/

Высокоинтеллектуальная игра в кости. Вы бросаете три игральных шарика. Если выбросили больше 10 очков, получаете 1 балл, если меньше — лишаетесь одного балла. А теперь представьте, что лидер рейтинга в этой игре на данный момент набрал более



1000 баллов. Сколько же раз он должен был бросить кости? В общем, игра развивает ум, сообразительность и усидчивость, колоссальную усидчивость... ■

Антон Лымарев aka Rosco
mcqueen@limpbizkit.com

Игровые ссылки

Сегодня в игровых ссылках я расскажу о серверах для игры в Ку2 — небольшой обзор по каждому из них с полезными сведениями. А уж вы сами решите, где вам лучше играть.

quake2.satel.ru
(IP тут вообще никому не нужен)

Начать следует с самого плохого, то есть "неиграбельного" сервака. В этом случае все просто: даже при небольшом количестве игроков пинг остается огромным. Оно вам надо?

quake2.cityline.ru
(195.46.160.65:27910)

Очень даже неплохой сервер. Пинг не мешает играть, к игре допускается максимум 10 человек (будущих фрагов). После долгого застоя этому серверу сделали операцию по омолаживанию, так что играть стало вдвойне приятней. Советую попробовать!

quake2.ru
(194.87.5.54:27910)

Как говорится, ветеран. Этот сервер уже давно носит на себе длинную седую бороду, правда, поиграть на этом бородатом старичке не очень-то получится. Сами подумайте: максимум 8 игроков, да и пробиться просто нереально. В лучшем случае пинг скушает... Поэтому поклонимся этому серваку за преклонный возраст. Не более того.

quake2.orc.ru
(212.48.128.177:27910)

Неплохой (порой пустующий) сервер. Несмотря на неустойчивый пинг, здесь периодически собираются хитрые, техничные ребята (до 8 потенциальных фрагов и фраггодов). Если вы неплохо владеете техникой боя во второй "Кваке" — милости прошу! Здесь вам найдется место.

zone.ru
(195.34.34.30:27910)

Сравнительно молодой и очень популярный сервак. Впускает лишь 8 игроков, но при этом обычно болует их нормальным пингом. Вдобавок на сайте *www.zone.ru* ведется статистика всех (абсолютно всех) участников сетевых баталий. Игроки же попадаются разные, иногда можно нарваться и на отца.

quake2.formoza.ru
(195.14.45.27:27910)

Тут двери открыты сразу для 20 игроков. Вот только редко это число появляется в списке участников. Говорят, что там собираются только опытные квакеры. Если вы в силах показать им кузькину мать, то заходите, благо дядя Пинг позволяет играть спокойно.

quake.ru
(195.2.83.120:27910)

Почти ровесник серверу *quake2.ru*. Из 12 доступных мест несколько обязательно будут заняты. Пинг нормы не превышает; в целом сервер можно назвать одним из оптимальных вариантов.

quake2.nevalink.ru
(195.190.100.16:27910)

Сервер города на Неве — питерцам посвящается... Именно для них пинг окажется пригодным, москвичам же будет туговато. Часто бывает забит всеми восемью игроками. Собираются и новички, и трижды ветераны "Ордена Джона Кармака".

Интересное в Сети

www.metro.ru

Авторский проект Артемия Лебедева "Московское метро". Думаю, этих слов достаточно, чтобы заинтриговать вас, читатели. Но не только имя Лебедева придает этому проекту весомую значимость, потому как по содержанию этому сайту равных нет во всем Рунете. Исследуя страничку, вы познакомитесь с неосуществленными проектами Московского метрополитена, сможете взглянуть на схемы линий метро, датированные 1937 г. и позже (в том числе и засекреченные линии), узнаете об интересных фактах и цифрах в жизни метро, о событиях, затронувших подземное царство. Очень советую взглянуть на карту развития нашего метро до 2030 года — оказывается, скоро можно будет прямо из центра города в Химки добраться без каких-либо пересадок! Обязательно зайдите — там есть на что посмотреть.

http://members.tripod.com/~skourikhin

Самый романтичный образ двадцатого века: сигарета в зубах, беретка, в руках кружка и автомат на плече. Кубинский революционер Че Гевара по-прежнему будоражит наши умы, и тем сильнее, чем больше подробностей мы о нем узнаем. Первый русский сайт, посвященный товарищу Че: в нем есть статьи, письма, гостевая книга, фотографии и много полезной информации о его жизни и борьбе.

www.reset.ru

Если вы не знаете, что вам делать в Интернете, или компьютер достался вам от мамы на Рождество, то обязательно зайдите на сайт *reset.ru* — "Лучший развлекательный портал". Давайте пробежимся по



разделам сайтика: подколки (как можно подшутить над кем-то), фотки знаменитостей (если наглядеться никак не можете...), анекдоты (строго по жанрам), картинки (тоже разделены по тематике), обои (на любой вкус), тосты (за всех), истории (про всех), политкомиксы (Госдуме на заметку), про пьянку (советы начинающим), маразмы (очень хорошая подборка), online-игры (незаменимый раздел для всех игроманов), webboard и всякие дополнительные ссылки. Однозначно — рулез!

www.mirumir.ru

Если у вашего друга есть компьютер с подключением к Интернету и если у него на носу какое-нибудь знаменательное событие (например, сессия), то лучший способ поздравить его, не отрывая глаз от монитора, это послать открытку. Этот ресурс ничем не уступает западным аналогам. Здесь очень большая подборка открыток на все случаи жизни. Помимо этого, на сайте есть календарь праздничных дней, что помогает быстро освоиться и сообразить, какой день на дворе. Очень рекомендую зайти на этот сайт и поздравить, скажем, жену Билла Гейтса с тем, что у ее мужа в России родился сын. То-то обрадуется старушка! ■

За истекший месяц

СОБЫТИЯ В МИРЕ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

C.S.M. (csm@igromania.ru) — новости №№1-5, а также:
Полковник Негода (negoda@igromania.ru) — новость №6 и DeD-21 (dekaadr@softhome.net) — новость №7

1. Рейтинги TCG

В рейтингах популярности (т.е. продаж) TCG (tradable cards games) произошли серьезные изменения. Похоже, мода на **Pokemon** начала спадать. Буквально за месяц продажи карт с изображением псевдо-анимэшных монстриков уменьшились настолько, что на данный момент сия TCG занимает лишь четвертое место. Не спас положение и недавний дебют нового сета (**Rocket Team**). Первое место занимает **Magic: The Gathering**, как мне кажется — за счет не успевшего еще угаснуть интереса к сету **Prophecy**. Второе и третье места делят **WCW Nitro** (реслинг) и **MLB Showdown 2000** (бейсбол). А **Legend of the Five Rings** вообще не вошла в хит-парад. Хотя жаль — игра весьма интересная, в чем я лично убедился в очередной раз, посетив презентацию в "Саргоне", состоявшуюся в середине июня. Вообще говоря, политика Wizards of the Coast стала отдавать, как это говорят в нашей Думе, "дешевым популизмом": новые игровые продукты не обезображены ни интересностью, ни оригинальными идеями и создаются исключительно в расчете на легкую и быструю прибыль.

2. Чем больше карт — тем толще супермены

Дождались — по-другому и не скажешь Wizards of the Coast преподнесла всем нам сюрприз, да еще какой! Третьего июля нам новую карточную игру презентовали, **X-men** называющуюся. Под названием X-men скрывается группа сверхгероев — популярных персонажей американских комиксов. Под вашим командованием окажутся Хорошие Парни, в очередной раз спасающие мир. Им придется сражаться против враждебных сил, стремящихся уничтожить и поработить Землю. В общем, сюжет новизной не блещет. А по поводу качества ничего сказать пока не могу — в России X-men еще не появился. Вот только сомнения одолевают. Скорее всего, новая TCG будет "клоном" Pokemon, т.е. игрой, рассчитанной исключительно на тинэйджеров. Причем на штатовских, так как ни в Европе, ни в Японии, ни тем более в России подрастающее поколение американские комиксы не жалует.

3. Давным-давно, в далекой галактике...

...на планете Земля "Побережные Волшебники", не удовлетворившись славой суперменов, обратили свои взгляды на святая святых — на вселенную "Звездных Войн". И, не смущаясь наличием ролевой системы Star Wars, решили создать еще одну. Для чего привлекли тяжелую артиллерию в лице Билла Славичека, бывшего исполнительного директора и дизайнера компании **West End Games**. Первая ролевка по Star Wars — именно его рук дело, так что нас ждет достаточно интересная и сбалансированная ролевая система.

4. Новинка от Steve Jackson Games

Создатели ролевой системы **GURPS**, ознакомиться с которой вы сможете, прочитав статью в рубрике, ежемесячно выпускают новые дополнения. В частности, в июле увидела свет книга **"Alien Races"**, посвященная истории, культуре, психологии и технологическому развитию чужих рас. Рекомендуется как любителям GURPS, так и просто увлекающимся научной фантастикой.

5. Эра Водолея

Похоже, в России наконец-то появится полноценная отечественная ролевая система. Группа разработчиков **"Проект Семь"** издает свод правил для ролевки **"Эра Водолея"**. Если вы читали книги Сергея Лукьяненко "Ночной Дозор" и "Дневной Дозор" или знакомы с миром "Бюро-13", то без труда сориентируетесь в новой игровой вселенной. Для остальных поясню: тематику "Эры Водолея" можно охарактеризовать как "юмористический фэнтези-киберпанк в современных российских реалиях". Одна из изюминок системы — необычный подход к дизайну книги и иллюстрациям... почти хентай!

6. Alpha Centauri станет RPG?

Хотите поиграть в ролевую игру на основе мира **Sid Meier's Alpha Centauri**? А если эта игра будет построена в известной ролевой системе **GURPS**? Той самой системе, которую планировалось использовать для Fallout? Хотите? Тогда сгребайте со стола груды бумаг, дисков, кружек из-под кофе и пива и всего, чем он у вас там завален. Потому что эта РПГ будет настольной. **Steve Jackson's Games**, компания, обладающая правами на систему GURPS, **Electronic Arts** и, конечно, **Firaxis Games** собираются порадовать нас бумажной версией творения Сида уже в начале 2001 года. По словам самого Сида Мейера, игра рассчитана прежде всего на аудиторию, далекую от компьютеров и посему пропустившую появление мира Alpha Centauri на PC. Мне же кажется, что такое развлечение будет интересно в первую очередь именно поклонникам этой нашумевшей компьютерной стратегии. Впрочем, будущее покажет.

7. Новый клуб в Москве

В Москве, неподалеку от метро "Комсомольская", открылся новый клуб от "Саргоны" по игре Magic: The Gathering. Называется "Лотус". Нет, не в честь стирального порошка. И даже не во имя любимой обеденной позы восточных народов. Идею для названия подсказала самая дорогая карта, существующая в MTG, — Black Lotus, или просто "Черный Лотус" (ее стоимость превышает 300$). Собственно, Black Lotus был успешно разыгран в турнире на открытии клуба.

В целом, клуб сам по себе уютный и характеризуется многими интересными вещами в плане турниров и их проведения. Во-первых, только здесь проводится такая вещь, как "Соломон-драфт" (в будущем мы, скорее всего, о нем расскажем — он интересен хотя бы тем, что играется вдвоем и вполне может быть проведен в домашних условиях собственными силами). Во-вторых, есть турниры, проходящие не только по выходным, но и в будние — очень удобно для тех, кто предпочитает употребить воскресные деньки на развлечения иного рода. В-третьих, клуб делает ставку на драфтовый формат — не забывая и про остальное, конечно.

А вообще сейчас много клубов везде появляется. Недавно вот узнал — в городе Саратове открылся. MTG постепенно распространяется по России — это не может не радовать. ■



Prophecy

Саша Яценко
a.y@softhome.net

Есть мы. Есть карты. Есть "Магия". Между нами и картами. Есть компания, эти карты выпускающая. Есть последний выпуск этих самых карт. Под названием Prophecy. Так рассмотрим же его, благо в предыдущем номере мы неосторожно пообещали это сделать.

И что же там есть нового, необычного и завлекательного? К сожалению, пожалуй, ничего особого. По крайней мере, для Constructed турниров. Появились Аватары, легендарные спеллшейперы, Rhystic'и, карты, взаимодействующие с землями в различных ипостасях, ветры, а также немножко ребелей и мерсенарей в продолжение темы цикла Masques. При этом мы не заметили интересных сильных игровых механик и карт. В общем и целом — "достойное" завершение Masques блока. Создалось впечатление, что Wizards of the Coast, придумывающая карты, идет слишком далеко в своем принципе больше не выпускать чересчур сильных карт. И не выпускает больше сильных карт вообще.



С другой стороны, драфты стали намного более интересными благодаря тем самым картам, которые не дотягивают до Constructed уровня. С этой точки зрения Prophecy оказался крайне положительным. Но только с этой.

Аватары

В каждом цвете выпустили по существу, которые стоят шесть бесцветных и две цветных маны, причем при выполнении некоторого условия они выходят на стол всего за две цветных. Так как это условие в обычной партии достигается не быстро, а иногда и вообще не достигается, представляется крайне сомнительным, чтобы этим классом существ активно играли. Надо при этом отметить, что все аватары довольно сильны, если все-таки попадают на стол. Трое из них летают, а те, которые этим обделены, обладают другими, зачастую не менее полезными свойствами.

Avatar of Fury
6, 6/6
Flying. If any opponent controls 7 or more land, Avatar of Fury costs 6 less to cast
: Avatar of Fury gets +1/+0 until end of turn

Довольно сильно может стукнуть, да и условие, на первый взгляд, не очень сложное. Но, тем не менее, в "Магии" довольно часто игры кончаются гораздо раньше седьмого хода.

Avatar of Hope
6, 4/9
Flying. If you have 3 life or less, Avatar of Hope costs 6 less to play.
Avatar of Hope may block any number of creatures.

Ну да, предположительно на один ход он, может, и спасет, а дальше-то что? Довольно опасно сидеть в трех хитах.

Avatar of Might
6, 8/8
Trample.
If an opponent controls at least four more creatures than you, Avatar of Might costs 6 less to play

Если у оппонента на четыре существа больше, то никакой аватар не спасет отца русской демократии.

Avatar of Will
6, 5/6
Flying. If an opponent has no cards in hand, Avatar of Will costs 6 less to play

Вот играет оппонент против синих, то есть нас, и у него карт на руке совсем нет? Ну-ну. Да к тому же Morphling гораздо круче.

Avatar of Woe
6, 6/5
If there are ten or more creature cards total in all graveyards, Avatar of Woe costs 6 less to play
Avatar of Woe can't be blocked except by artifact or black creatures
: Destroy target creature. That creature can't be regenerated.

Это сколько ж надо мучиться, чтобы было десять существ на кладбищах? Хотя, если такое чудо загнать на стол, шороху оно должно навести приличного.

Легендарные спеллшейперы

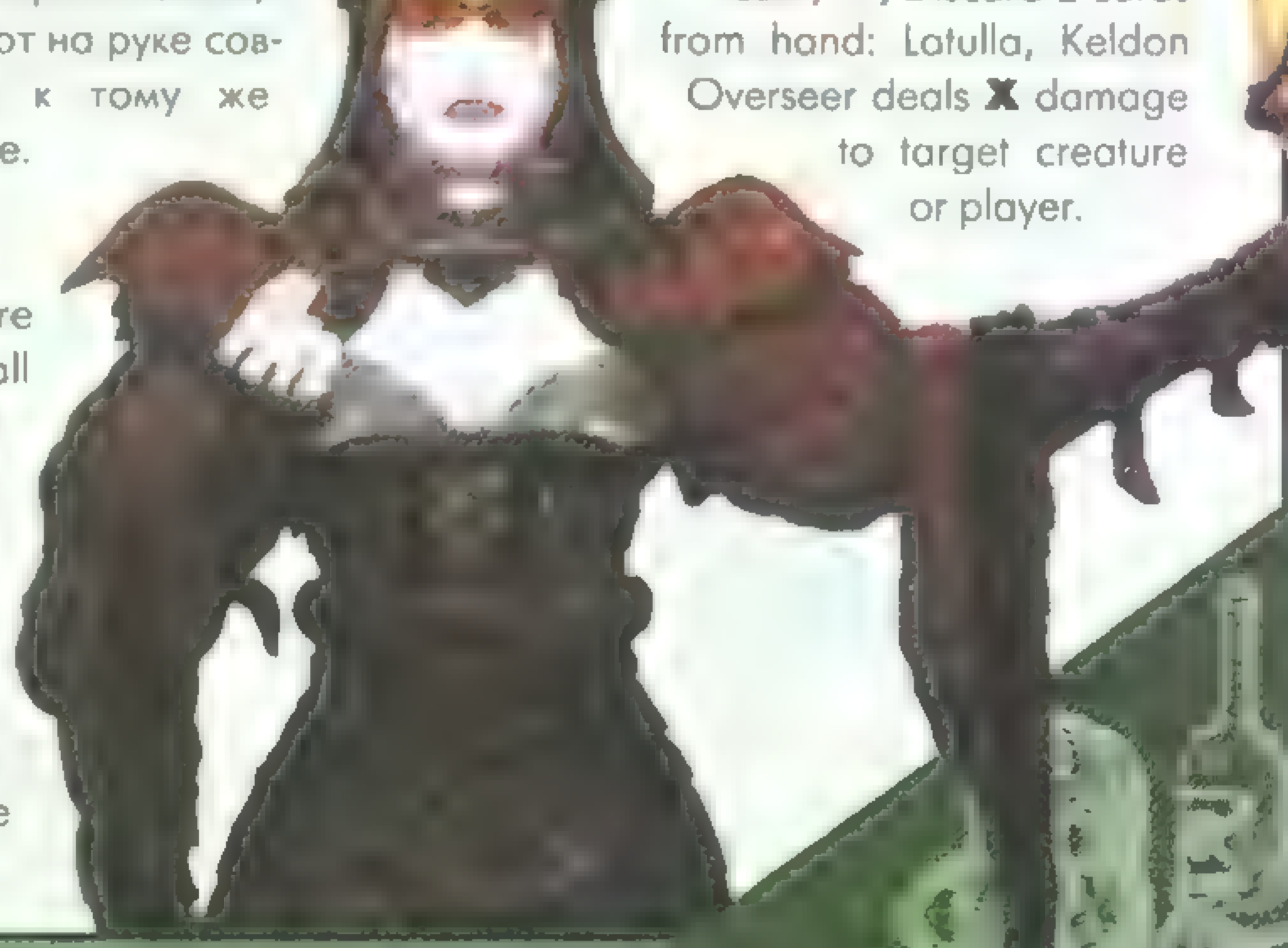
Эти карты характеризуются тем, что существуют по одной в каждом цвете, стоят по три бесцветных и две своего цвета и дают довольно сильный эффект за сброс двух карт с руки. Но при этом остаются существами. Поэтому их довольно-таки легко нейтрализовать. Мне кажется, что ими вряд ли будут активно играть

Alexi, Zephyr Mage
3, Creature — Spellshaper Legend, 3/3
X, , Discard two cards from hand: Return X target creatures to their owners' hands

Jolrael, Empress of Beasts
3, Creature — Spellshaper Legend, 3/3
2, , Discard two cards from hand Until end of turn, all lands target player controls are 3/3 creatures that are still lands

Greel, Mind Raker
3, Creature — Spellshaper Legend, 3/3
X, , Discard two cards from hand: Target player discards X cards at random from his or her hand.

Latulla, Keldon Overseer
3, Creature — Spellshaper Legend, 3/3
X, , Discard 2 cards from hand: Latulla, Keldon Overseer deals X damage to target creature or player.





Mageta, the Lion

3, Creature — Spellshaper Legend, 3/3

2, , Discard two cards from hand: Destroy all creatures in play except for Mageta the Lion.

Those creatures can't be regenerated.

Rhystic карты

Карты этого класса действуют по принципу: если противник не заплатит X маны, сделать что-то нехорошее (по отношению к нему). Многие также действуют в любом случае, например, самая лучшая на мой взгляд:

Rhystic Lightning

2, Instant

Rhystic Lightning deals 4 damage to target creature or player, unless that creature's controller or that player pays 2. If he or she does, Rhystic Lightning does 2 damage to that creature or player instead

То бишь во многих случаях это впаяет четыре дамага, ну а на худой конец парочку. Тоже хлеб

Хочется еще отметить следующую карту из этой подборки:

Rhystic Tutor

2, Sorcery

Unless any player pays 2, search your library for a card and put that card into your hand, then shuffle your library.

Почти как Demonic Tutor, не правда ли? Но, с одной стороны, нас несколько пугает цена 2, а с другой — противник вполне может доплатить две маны, если догадается эту ману оставлять. Но этой картой, тем не менее, будут играть. Хотя Vampiric Tutor все равно как-то... гм... раз в пятнадцать постабильней получается.

Остальные карты этого класса вряд ли увидят широкое распространение в силу своей полнейшей загадочности. Например:

Rhystic Cave

Land

: Add one mana of any color to your mana pool unless any player pays 1.

Ну и какой гений это придумал, а? Я уж лучше City of Brass в колоду положу, ей-Богу!

"Земляные" карты

Тут есть три подкласса, а именно — карты, которые являются аналогом Disenchant, Counterspell, Arc Lightning, Fog и одноразовой Engineered Plague, но при этом стоят дороже и могут играться за сброс соответствующей земли, например:

Abolish

1, Instant

You can discard a plains from hand instead of paying Abolish's mana cost.

Destroy target artifact or enchantment

Помимо того, есть карты, которые делают что-то за принесение земли в жертву, например:

Troubled Healer

2, 1/2

Sacrifice a land: Prevent the next 2 damage that would be dealt to target creature or player this turn

Ну и, наконец, карты, которые крутеют от того, что все земли повернуты. Для примера:

Spur Grappler

2, 2/1

Spur Grappler gets +2/+1 as long as you control no untapped lands.

Все карты данного вида хоть и могут добавить что-то к игре, но, как правило, являются слишком дорогими для своего эффекта, а как следствие — малоиграбельными.

Ветры

Характеризуются крайне высокой стоимостью (девять ман) и довольно мощным эффектом.

Blessed Wind

7, Sorcery

Target player's life total becomes 20

Plague Wind

7, Sorcery

Destroy all creatures not under your control. These creatures cannot regenerate.

Denying Wind

7, Sorcery

Search for up to seven cards from target player's library and remove these from game. Shuffle that library

Vitalizing Wind

8, Instant

All creatures you control get +7/+7 until end of turn

Searing Wind

8, Instant

Searing Wind deals 10 damage to target creature or player.



Как мне кажется, ветры являются почти полностью неиграбельными из-за своей чрезмерной стоимости. Не так-то просто девять ман загнать на стол. Да и производимый эффект зачастую слишком специфичен. Например, что делать, если пришла на руки карта зеленого ветра и его даже можно сыграть (маны хватает), но существ при этом нет, потому как всех поубивали?



Ребели с мерсенарями

Добавилось пять новых ребелей, все, по-моему, не особо сильные, и четыре мерсенаря, некоторые немножко получше

Agent of Shauku

1, 1/1

1, Sacrifice a land: Target creature gets +2/+0 until end of turn

Pit Raptor

2, 4/3

Flying, First Strike

At the beginning of your upkeep, sacrifice Pit Raptor unless you pay <2>

Помимо этого, появились две странноватые карты, которые являются и ребелями, и мерсенарями в одном лице:

Rebel Informer

2, Rebel Mercenary, 1/2

Rebel Informer can't be the target of white spells or abilities

3. Put target Rebel card at the bottom of its owner's library

Mercenary Informer

2, Rebel Mercenary, 1/2

Mercenary Informer can't be the target of white spells or abilities

3: Put target Mercenary card at the bottom of its owner's library.

Я думаю, что их, особенно черного, будут иногда класть в сайдборды.

Также есть карты, предназначенные специально против этих типов существ:

Brutal Suppression

, Enchantment

Activated abilities on Rebel cards cost an additional "Sacrifice a land" to play.

Root Cage

1, Enchantment

Mercenaries don't untap during their controllers' untap steps.

И тогда как Brutal Suppression легко угодит под Disenchant, то Root Cage, попавший на стол, будет означать практически автоматическую победу против мерсенаревой деки.



Заметные карты

В завершение особо хочется отметить несколько перспективных карт.

Chimeric Idol

3, Artifact

0: Tap all lands you control. Chimeric Idol becomes a 3/3 artifact creature until end of turn.

3/3 за три маны во многих колодах будет лежать хорошо, особенно учитывая, что он прячется от спеллов типа Wrath of God

Citadel of Pain

2, Enchantment

At the end of each player's turn, Citadel of Pain does **X** damage to that player. **X** equals the number of untapped lands that player controls

Если эта карта попадет на стол против синих, то они либо умрут, либо ничего не будут каунтерить, соответственно, также умрут.

Despoil

3, Sorcery

Destroy target land. That land's controller loses 2 life.

Еще одна убивалка земель для черных. Не так уж и плохо. Может быть полезной в "земледробительных" колодах.

Foil

2, Instant

You may discard an island and another card from your hand instead of paying Foil's mana cost.

Counter target spell.

Ну вот, появился еще один каунтер с альтернативной стоимостью. Это, конечно, не Force of Will из Alliance, но все-таки... Жить будет.

Pygmy Razorback

1, 2/1

Trample

Еще одно дешевое мясо для зелени. Если его подкачать, то его Trample придется впору.

Rethink

2, Instant

Counter target spell unless target spell's controller pays **X**, where **X** is its converted mana cost

Вполне играбельный каунтер

Sheltering Prayers

, Enchantment

Basic lands each player controls can't be the target of spells or abilities as long as that player controls three or fewer lands.

Давайте, кидайте в меня ваши Stone Rain и Rain of Tears. Ну, что же вы медлите?..

Squirrel Wrangler

2, 2/2

1, Sacrifice a land: Put two 1/1 Green Squirrel tokens into play.

1, Sacrifice a land: All Squirrels get +1/+1 until end of turn.

Вкупе с Deranged Hermit'ом белки могут очень быстро стать очень большими и очень оперативно убить.

Veteran Brawlers

1, 4/4

Veteran Brawlers can't attack if defending player controls an untapped land. Veteran Brawlers can't block if you control an untapped land.

А мы красные, мы земли противнику убиваем. А те, которые у него живы, он повернуть боится, потому как к нему 4/4 пойдет. А у нас он всегда блокирует. А еще мы Rhystic Lightning всегда на четыре кидаем, потому как если на два, у нас 4/4 пойдет. Вот такие мы страшные

Wild Might

1, Instant

Target creature gets +1/+1 until end of turn. That creature gets an additional +4/+4 until end of turn unless any player pays **2**.

Довольно сильного можно задать жару, если удастся отловить противника в безмановом состоянии.

Withdraw

, Instant

Return target creature to its owner's hand Then return another target creature to its owners hand unless its controller pays <1>.

Синяя защита против вышеприведенных запущенных случаев. Он — бум, бам, Дикая Сила, поворачивающая всю ману. А мы, спокойненько так, бац — и два существа в руку. Мелочь, а приятно.

Заключение

Хочется еще раз подчеркнуть, что ожидали мы гораздо большего. Вряд ли что-то изменится слишком сильно в турнирном "Мэджике", может быть, немного усилятся или ослабнут основные типы колод, но я не вижу ничего особо нового, что могло бы появиться на основе Prophecy. В массе своей сильные карты стоят слишком много маны, а остальные не производят должного впечатления, по крайней мере, по сравнению с предыдущим блоком Urza's Cycle. ■

В оформлении статьи использованы некоторые карты из Prophecy, отобранные в случайном порядке.



Саша Яценко
a.y@softhome.net

Основы профессионализма в Magic: The Gathering



СПОСОБНОСТИ КАРТ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

В предыдущем номере мы рассказали про активизируемые и статические способности. Остались триггеры, отложенные и мана-способности. Сейчас настал их черед.

Триггерные способности

Текст триггерной способности на карте начинается со слов *When*, *Whenever* или *At*. Фраза, содержащая одно из этих слов, и создает способность. Суть триггера проста. Карта содержит текст вида: "Когда происходит А, выполнить Б". Например, красный энчантмент Aether Flash наносит два дамага всякому существу, когда оно входит в игру.

В мире "Магии" триггеры встречаются на каждом шагу и даже чаще. И, естественно, они регулируются целым сонмищем правил.

1. Триггеры не "играются" кем-то. Они срабатывают автоматически, причем происходит это всякий раз, когда выполняется условие А. И запомните: когда игрок получает приоритет, триггеры идут в цепочку.

2. Триггеры могут сработать даже тогда, когда нельзя играть какие бы то ни было заклинания и использовать активируемые способности. Эффекты, предотвращающие активируемые способности, не действуют на триггеры.

3. Иногда случается, что по триггерам возникает неразбериха. Например, когда срабатывает сразу несколько. В таком случае сначала активный игрок расставляет все свои триггеры в цепочку в любом порядке, какой ему симпатичен, а потом — неактивный.

4. Когда триггер идет в цепочку, его владелец делает все необходимые указания целей. Если хотя бы одна из целей не может быть указана, триггер изымается из цепочки.

5. Если на триггере есть слово *May*, то игрок может либо выполнить его указания, либо ничего не делать (тогда триггер игнорируется и в цепочку не идет). Однако это отнюдь не значит, что, например, за Masticore при проплате эхи можно не сбросить карту и она останется на столе. Если игрок не выполнил условие одного триггера Masticore и не сбросил карту, он должен автоматически выполнить условие другого, т.е. пожертвовать ее.

6. Триггер сработает только в том случае, если его условие действительно выполнено. Предположим, есть некий триггер, который срабатывает в том случае, если игроку наносится урон. Так вот, если этот урон оказался предотвращен, то, как следствие, триггер не сработает — условие не выполнено.

7. Триггеры, требующие, чтобы что-то было правдой, проверяют это условие дважды: когда срабатывают и когда разрешаются. Если на одном из этих шагов условие не выполнено, триггер не сработает.

8. Некоторые триггеры выполняются, когда, например, у игрока определенное количество жизней или количество карт на руке. Они срабатывают сразу, как только выполнено их условие, даже если в этот момент нельзя играть заклинания и способности.

Дополнительно про триггеры можно прочесть в пятом номере, в статье про комбат в Magic: The Gathering.

Мана-способности

Продолжим основополагающим в мире "Магии" понятием — поговорим про ману. Откуда она получается? Готов спорить на что угодно — вам это известно. Обычно игрок поворачивает нужное количество земель, получая ману, и колдует нужное ему заклинание. Но на самом деле с точки зрения правил все немного сложнее.

1. Мана-способность (mana-ability) — это активируемая способность, которая "откладывает" ману в "mana pool", когда эта самая способность успешно разрешается. Также это может быть триггерная способность, которая порождена активируемой способностью.

2. Заклинания, которые помещают ману в "mana pool", не являются мана-способностями. Они играются аналогично любым другим заклинаниям.

3. Мана-способность существует, даже если нельзя ее использовать. Например, легендарная земля Gaea'a Cradle дает одну зеленую ману за каждое существо в игре под твоим контролем. Так вот, у нее сохраняется мана-способность, даже если у тебя нет существ.

4. Мана-способности не идут через цепочку, они разрешаются немедленно.

5. Чтобы сыграть мана-способность, игрок формально должен объявить это и заплатить стоимость активации. Например, для простой земли это будет поворот.

6. Игрок может играть мана-способность, во-первых, когда у него приоритет, во-вторых, когда правило или некий эффект требует уплаты маны, даже если это происходит в середине разрешения заклинания.

7. Триггерные мана-способности срабатывают тогда же, когда срабатывают активируемые мана-способности, и добавля-

ют ману сразу после них без передачи приоритета. Если при этом создается еще какой-либо эффект, он также действует "мгновенно". Для примера возьмем энчант Mana Flare, которая добавляет одну дополнительную ману того же цвета, что и повернутая за эту ману земля. Это типичная триггерная мана-способность. При повороте одной земли сразу добавляется две маны. Если при этом вы повернете, скажем, City of Brass за, например, зеленую ману, то сработают две дополнительные способности: одна мановая — от Mana Flare, а другая триггерная — от самой City. Очко вреда от City of Brass нанесется в тот же момент, как и получение в "mana pool" двух зеленых ман.



Отложенные способности

Карта может создать отложенную способность, которая что-то сделает позже в игре. Отложенные способности могут быть как активизируемыми, так и триггерными. Примерами таких способностей будут карты типа Puffer Extract или Defiant Vanguard.

1. Если это триггерная отложенная способность, то триггер и, соответственно, способность не срабатывает, если его условие не выполнено. Например, на карте, как часть эффекта, написано, что когда эта карта уходит из игры, вы теряете 20 жизней. Но если оно уйдет из игры до того, как этот эффект успешно разрешится, то способность не применяется и вы можете спать спокойно.

2. Отложенная способность, которая была задействована на один тип перманентов, будет действовать, даже если он сменит тип. То есть, скажем, на Puffer Extract, помимо прочего, сказано, что надо в конце хода уничтожить существо. Если оно вдруг стало энчантом, его все равно необходимо будет уничтожить.

3. Отложенная способность, которая была задействована на определенную карту, не сработает, если эта карта покинула игру до времени, указанного на этой способности. Например, если на карте сказано, что в конце хода существо Y должно умереть, а это существо успело прыгнуть в руку, то оно не умрет, даже если его потом сколдовать опять. Более общее: если карта сменила ту игровую зону (кладбище, рука и т.п.), на которой на нее воздействовали отложенной способностью, то эта способность не сработает, даже если карта туда вернулась.

4. Отложенная триггерная способность срабатывает только один раз, если не указано обратное.

В заключение...

..хотелось бы добавить, что мы постарались дать вам знания по способностям в доступной форме. Эта тема достаточно сложна сама по себе даже для тех, кто очень хорошо разбирается в правилах, особенно хитрые взаимодействия существуют между разными типами способностей, но приведенного материала должно хватить на типичные игровые ситуации. ■









C.S.M.
csm@igromania.ru

Настольные ролевые системы

Введение в концепцию ролевой игры

Итак, дорогие читатели, вы наверняка слышали о ролевых играх. Вы играли в компьютерные творения зарубежных фирм. На страницах "Игромании" вы прочли о полевых ролевых играх и толкиенизме. Но, скажу по секрету, все это не относится к ролевым играм в их классическом понимании. На Западе, где ролевые игры и появились, под этим термином подразумевается совсем иное. Но прежде чем подробно разбирать ролевую игру на составляющие и выяснять, из каких же винтиков она состоит, давайте определимся, что же такое Игра в чистом виде. Для этого откроем, например, Советский Энциклопедический словарь (да, в редакции сохранились и такие раритеты) на соответствующей ссылке и прочтем:

"ИГРА, вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. В истории человеческого общества переплеталась с магией, культовым поведением; тесно связана со спортом, военными тренировками, искусством. Играет важную роль в воспитании, обучении и развитии детей, выступая как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям".

Сказано сухо, но по существу. Теперь прибавьте к этому долю воображения, и вы получите то, что называют игрой ролевой. В ролевой игре участники создают виртуальных персонажей и пытаются вести себя в предлагаемых Ведущим ситуациях так, как вели бы себя их придуманные альтер-эго. Таким образом, ролевая игра по духу соответствует театральным постановкам, но более гибка. И, как ни смешно это может прозвучать, она близка к одной детской игре под общим названием "Давай представим, что...". Наши бабушки и дедушки играли в молодых революционеров. Сегодня дети играют в спецназовцев и пришельцев из космоса. Несмотря на смену поколений, смысл не изменился. И я, и вы прошли через нечто подобное. Мы ставили себя на место воображаемых персонажей и пытались действовать, как они. Соответственно, спецназовец спасал Землю от пришельца. А пришелец, как мог, спасался от спецназовца... Это — суть ролевой игры.

А еще ролевую игру можно представить как интерактивный рассказ. У такого рассказа нет четко заданного финала, вы и ваши собратья по игре изменяете его каждым своим действием. Ваш персонаж, созданный по особым правилам, — главный герой, как и персонажи других играющих. Играя, вы раскручиваете спираль сюжета. Правила лишь помогают вам в этом. И еще: вы можете лишь предполагать, как рассказ завершится. Да, вы решаете, что предпримет ваш персонаж и что он не предпримет, но вы не можете контролировать реакцию игрового мира на его действия — это удел Ведущего.

Ведущий (в разных ролевых системах он называется по-разному: Narrator, Story Teller, Game Master или Dungeon Master) также играет свою, особую роль. Его задача — самая сложная в игре, ибо он выступает в роли писателя, режиссера и арбитра одновременно. К тому же Ведущий должен быть постоянно наготове и уметь адекватно реагировать на зачастую весьма нестандартные действия персонажей. Во время игры Ведущий описывает вам ситуацию, в которой оказался ваш персонаж. Вы, в свою очередь, объясняете Ведущему, как ваш персонаж на эту ситуацию будет реагировать. И снова Ведущий описывает, к чему привели ваши действия и как ситуация изменилась. Это — основное в ролевой игре: постоянное общение между играющими и Ведущим.

Ваш персонаж — часть воображаемого мира. До тех пор, пока вы не захотите прервать игру, персонаж будет жить и развиваться. Теоретически одним персонажем можно играть до бесконечности. Многие люди играют в ролевые игры на протяжении десятков (!) лет. Практически участники игры могут устать от своих персонажей, как и Ведущему могут надоесть приключения по одному и тому же сюжету. Поэтому существуют так называемые ролевые компании. Компания — серия приключений, связанная одними героями и имеющая некую глобальную задачу, которую необходимо выполнить. Когда компания завершена, играющие могут начать следующую, действия которой происходят в том же мире, но, допустим, в другом времени или на другом континенте. А собирая результаты компаний воедино, вы словно читаете многотомную фантастическую сагу.

Зачем же ролевой игре необходимы четкие правила? Ответ прост: для определенности. Вспомним спецназовца и пришельца. Первый наставил игрушечный пистолет на второго и кричит: "Я тебя убил!"





ИГРА — вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе.



На что второй отвечает: "Вот и нет, ты промахнулся!" Как разрешить подобную ситуацию? Для этого и существуют правила. Они описывают огромное число взаимодействий между персонажами и игровым миром: сражения, применение магии, езду верхом на динозаврах, изобретение звездолетов, возведение замков... Например, если ваш персонаж должен перепрыгнуть трещину в леднике, вы просто посмотрите в книгу правил и прочитаете, может ли персонаж сделать это, а если может, то каким образом. Правила помогают вам лучше представить своего персонажа. В них описано, насколько он может быть умен, силен, ловок, где родился и рос, какое образование мог получить и что он умеет. В большинстве систем эти данные отражаются с помощью **параметров** и **умений**. В одних системах достаточно лишь наличия параметра или умения. В других параметры и умения измеряются числовыми величинами. Последние системы более гибки, но, играя по ним, вам не удастся избежать математических расчетов. Некоторые системы используют кости: обычные кубики или экзотические — с бÓльшим числом граней. В иных системах применяются карты или таблицы.

Ролевая игра — это замечательное хобби, развивающее дух сотрудничества, обучающее совместному принятию решений и терпимости. Она развивает и учит. Но самое главное, ролевая игра — это просто способ развлечься. Удовольствие, получаемое от игровой сессии, сильнее, чем от большинства общераспространенных видов досуга. А сейчас, когда я познакомил вас с азами настольной ролевой игры, пришло время поведать о различных игровых системах, с тем чтобы вы смогли выбрать наиболее привлекательную для себя.

Advanced Dungeons & Dragons

Несомненно, одной из самых известных ролевых систем является AD&D (Advanced Dungeons & Dragons). Эта система весьма древняя, появилась она еще в 1973 году на базе настольной ролевки-бродилки лабиринтного типа (Chainmail) и была издана компанией TSR, Inc. В D&D (Dungeons & Dragons) — так назвали новорожденную систему — смысла было не больше, чем в ее предшественнице. И в D&D, и в Chainmail играющие занимались исключительно хождениями по подземным лабиринтам и руинам древних городов, убивали нечисть и монстров и искали сокровища. В общем, страдали своеобразным "синдромом Конана". В дальнейшем система развивалась исключительно количественно, но никак не качественно: выпускались дополнительные книги правил и описания новых миров, только основной смысл игры не менялся — играющие все так же рубили монстров в капусту и искали клады. В 1977 году D&D было несколько переработано, и на ее основе появилась система AD&D, чьи правила стали усложненным вариантом системы-предшественницы. D&D как система продолжала существовать параллельно AD&D, создатели рекомендовали ее начинающим игрокам. Далее, в 1989 году, AD&D было переиздана с учетом всех новых наработок. Наконец, сейчас ведется разработка третьей редакции AD&D, она появится в продаже в конце лета или осенью 2000 года.

AD&D — далеко не лучшая и не самая простая игровая система. Исповедуя уровневый принцип развития персонажа, ее создатели добились, что способности последнего растут "скачкообразно". Персонаж получает абстрактный "опыт" (в основном — за уничтожение орд врагов), при накоплении достаточного его количества уровень персонажа повышается. Одновременно с повышением уровня растут боевые и гражданские навыки. Бой в AD&D тоже сложен, при расчетах приходится оперировать отрицательными величинами. Наконец, сама линия развития персонажа четко ограничена рамками его класса (т.е. профессии) и расы.

Что же представляет собой персонаж в системе AD&D с точки зрения игровой механики? *Во-первых*, он обладает шестью базовыми параметрами, определяемыми случайным образом (с помощью кубиков) перед игрой: силой (**strength**), ловкостью (**dexterity**), телосложением (**constitution**), интеллектом (**intelligence**), мудростью (**wisdom**) и обаянием (**charisma**). Первые три параметра отражают его физическую сторону: способность провести успешную атаку, наносимые врагу повреждения, умение увернуться от удара, грузоподъемность (не забывайте: в AD&D персонажу приходится переносить на себе тонны золота и артефактов). Интеллект важен для магов: чем он выше, тем более крутые заклинания доступны для изучения и использования. Мудрость — основной параметр для жреца, более мудрый персонаж лучше разбирается в религиозной доктрине,

может использовать сложные молитвы и ритуалы. Обаяние отвечает за "небоевое" взаимодействие с внешним миром. Чем оно выше, тем легче персонажу общаться с его обитателями. *Во-вторых*, персонаж обязательно принадлежит к некой расе (точнее — к биологическому виду). В базовом варианте правил таких рас шесть: люди (куда же без них?), эльфы, полуэльфы, горные гномы, лесные гномы и хоббиты. Впрочем, если играющему очень уж хочется, он может создать более экзотического персонажа: орка, гоблина или даже дракона. У каждой расы есть свои преимущества и недостатки. В качестве примера можно взять эльфов: представители этой расы лучше стреляют из луков и сражаются на мечах, видят в темноте и обладают более высоким интеллектом, но не могут быть воскрешены из мертвых, а отношение к ним со стороны местного (человеческого, гоблинского и т.д.) населения чаще всего крайне отрицательное. *В-третьих*, есть такое понятие, как мировоззрение (**Alignment**), отражающее моральный облик персонажа: мягкий ли он и пушистый или любит отрывать лапки тараканам. Мировоззрение складывается из двух составляющих: непосредственно общечеловеческая мораль (добро — нейтральность — зло) и отношение к закону (законопослушный — нейтральный — хаотичный). Мировоззрение в таком виде имеет корни в той же фэнтези с ее четкой детерминацией ("Мы — хорошие, они — плохие. Поэтому мы их убьем!"), представляющей окружающий мир исключительно в черно-белых красках

В-четвертых, развитие персонажа четко определяется уже упоминавшимся классом. Базовых классов четыре: воин, вор, маг и жрец. Соответственно, воин сражается, вор отпирает запертые двери, маг поливает противников огнем и молниями, а жрец лечит раненых. Классы, в свою очередь, делятся на подклассы (воин может быть просто воином, а может стать рейнджером, рыцарем или паладином). В более поздних изданиях системы появилось и такое понятие, как карьера (**kit**), позволяющее более полно раскрыть выбранный класс, предоставляя некие дополнительные умения и способности и накладывая ограничения. Тот же жрец, к примеру, может быть церковным иерархом, армейским капелланом, странствующим проповедником или отшельником (и это — далеко не все варианты).

Таким образом, AD&D берет количеством, которое проявляется во всем. AD&D — абсолютный лидер по числу изданной беллетристики, созданных на ее основе компьютерных игр. И миров AD&D немало — такое чувство, что создатели системы решили отразить в своем творении все более-менее важные события реальной человеческой истории, сымитировать все основополагающие культуры и использовать все верования. Смотрите сами.

Al-Qadim: мифологический арабский восток, сказки "Тысячи и одной ночи".

Birthright: позднее европейское средневековье. В этом мире магия передается по линиям крови, и их смешение может привести к странным и неожиданным последствиям.

Dark Sun: планета Атхас, испепеляемая жгучими лучами красной звезды. Когда-то давно, в результате магических войн, зеленый и цветущий мир был выжжен и превратился в пустыню. Здесь маги черпают свою силу из живых существ, уничтожая и без того малые островки растительности. По общему антуражу — цивилизация Шумера.

Dragonlance: культура мира ближе к Ренессансу. За господство над планетой сражаются боги, принявшие облик драконов.

Forgotten Realms: стандартный мир фэнтези, мир меча и колдовства

Greyhawk: раннее европейское средневековье. Этот мир выгодно отличается от остальных большим количеством детективных приключений, ориентированных на городскую среду.

Kara-Tur / The Horde: Япония времен Сегунов, средневековый Китай и монгольские кочевники. Мир не слишком точен исторически, но весьма привлекателен.

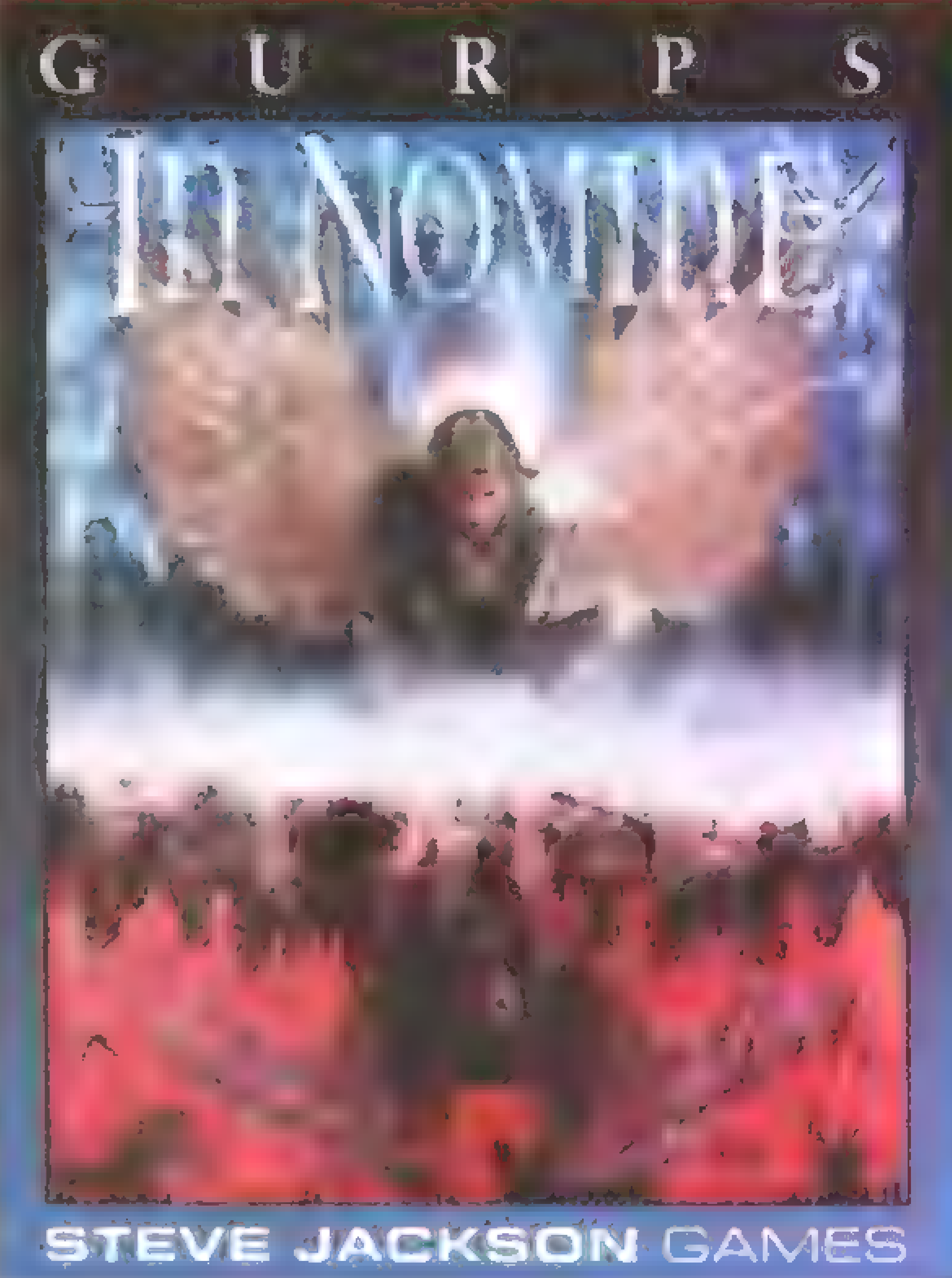
Masque of the Red Death: Земля, конец девятнадцатого века, Викторианская Англия.

Maztica: соответственно, вариации на тему Ацтеков и Майя. Эпоха Великих географических открытий.

Planescape: даже не мир, а свод правил, позволяющий путешествовать между существующими мирами и измерениями.

Ravenloft: классический мир готических ужасов. Вампиры, волки-оборотни, призраки и прочая милая сердцу нечисть.

Spelljammer: летаем по космосу на деревянных кораблях, движимых магической энергией.



И это еще не все — в рамках каждого игрового сеттинга присутствует множество вариаций, ежемесячно выпускаются новые книги правил, новые приключения и аксессуары К сожалению, после того, как компания TSR была куплена "Побережными Волшебниками" (Wizards of the Coast), большинство старых тематических линеек оказались закрыты. На данный момент активно поддерживаются лишь Forgotten Realms и Dragonlance. Поддерживаться частично будут Planescape, Birthright и Greyhawk. Какая-либо новая информация, касающаяся других миров, будет появляться исключительно в фэнзинах и на сайтах фанатов. Одно радует — на **www.wizards.com** было выложено огромное количество всяческого бесплатного download'а: иллюстрации, сеттинги, отдельные компании и приключения, множество вспомогательного материала. Разумеется, на английском.

GURPS

В то время как AD&D у нас, в России, весьма популярна, о такой системе, как **GURPS**, мало кто слышал (разве что через Fallout, который поначалу делался на основе GURPS и сохранил в себе многое из этой системы). Но на Западе AD&D среди десятки самых популярных (и продаваемых) ролевых систем находится ближе к концу, в то время как GURPS причисляется к лидерам, уступая лишь карточной ролевой системе **SAGA**. О SAGA мы поговорим в другой раз (иначе статья займет половину журнала), а вот про GURPS я расскажу прямо сейчас

Правила GURPS издаются компанией **Steve Jackson Games**, а аббревиатура расшифровывается как "общая универсальная система



ролевой игры" (Generic Universal Role-Playing System). Название несколько амбициозное, но достаточно верно отражающее ее суть. Действительно, GURPS — игровая система "второго поколения", позволяющая с помощью правил отразить любой сюжет, как прописанный в рамках игровой компании, так и взятый из книги, фильма или даже воображения играющих. В чем же ее привлекательность?

В GURPS играющему предоставляется полный контроль над персонажем уже на этапе его создания. В начале игры у играющего в распоряжении есть некоторое количество баллов обучения (character points), за счет которых определяются начальные параметры. Это сила (Strength), ловкость (Dexterity), ум (IQ) и здоровье (Health). Есть также умения (skills; их очень много, а набор зависит от сюжета) и положительные черты (advantages). Если все баллы обучения уже потрачены, а хочется приобрести что-то еще, возможен вариант приобретения неких отрицательных черт (disadvantages), что дает дополнительные очки. Если уж совсем хочется, можно получить и quirks (некие индивидуальные черты персонажа, его личные странности). Далее, по ходу игры, персонаж будет получать новые баллы обучения. В принципе, такой способ создания и развития персонажа можно считать наилучшим, если бы не одно "но". А именно: с самого начала игры можно склепать нечто слепоглухонемое, безрукое и безногое, с раком легких, болезнью Дауна и шизофренией (см. "Понедельник начинается в субботу" братьев Стругацких). Но у такого "полностью неудовлетворенного человека" появится столько дополнительных баллов обучения, что он вмиг превратится в неубиваемого экстрасенсо-мага-каратиста, снайпера и любвеобильного соблазнителя! Каково?! Это — единственный, на мой взгляд, серьезный баг, который можно легко обойти, пользуясь элементарным здравым смыслом

Advantages, disadvantages и quirks интересны и позволяют более полно описать персонаж (в AD&D такого вообще не было), но умения — вот то ядро, обеспечивающее его взаимодействие с окружающим миром. Умения — это любые навыки и знания, выраженные в числовом виде: фехтование, животноводство, магия... Есть два вида умений: Physical (физические) и Mental (умственные). В свою очередь, они подразделяются на категории в зависимости от сложности. Чем умение сложнее, тем больше оно стоит в баллах обучения.

Дерево умений весьма разветвлено, умений несколько сотен (а есть еще и заклинания). С одной стороны, это обеспечивает реалистичность системы, что очень хорошо. С другой стороны, быстро надоедает каждый раз кидать кубики, определяя, смог ли персонаж совершить то или иное действие И, как мне кажется, GURPS излишне детализирована. Я не удивлюсь, если в новой редакции правил появятся такие навыки, как "умение перейти дорогу" или "умение открыть бутылку с колой"

А вот чем GURPS радует, так это сюжетами. Создатели системы не просто представили "стандартный" набор — фэнтези и научная фантастика, а пошли несколько дальше. Перечисляю некоторые, наиболее понравившиеся мне (всего сетов более полутора сотен).

GURPS Fantasy правила и сюжеты, позволяющие играть по любому "абстрактному" миру фэнтези По этим правилам написаны два наиболее популярных приключения. Camelot (рыцари Круглого Стола) и Conan (Конан-варвар).

GURPS Sci-Fi: научная фантастика. Выделю Cyberpunk 2020 (очередное мрачное будущее в духе "Газонокосильщика") и Deep Space (исследование космоса).

GURPS Horror: готические ужасы, приходящие из произведений Г. Лавкрафта, Э. По и Б. Стокера. Соответственно: Cthulhu (как раз по мотивам книг Г. Лавкрафта). Плюс два необычных сета: Vampires и Werewolves, в которых все персонажи — сплошь вампиры или волки-оборотни. Трепещите, людишки!

GURPS Times: вершина пирамиды. Сюжеты, основанные на реальных исторических событиях и посвященной им литературе. Пять наиболее ярких сетов: Aztecs (цивилизации Ацтеков, Майя, Инков и бледнолицые завоеватели), Imperial Rome (древний Рим), Robin Hood (Англия времен Ричарда Львиное Сердце), Scarlet (по книгам М. Митчелл, Дикий Запад), Vikings (Викинги).

Что еще не может не радовать — это самодостаточность базовых правил. Обладая одной только GURPS Rulebook, вы сможете смоделировать и пройти любое приключение, будь то фэнтези или фантастика. Вам не обязательно покупать все дополнения — они играют скорее вспомогательную роль. Хотя и лишними не будут, да и стоят они, по сравнению с источниками по AD&D, ровно вдвое дешевле (15 баксов против 30), оформлены не хуже, а полезной информации содержат гораздо больше. Расширенные правила не противоречат друг другу. Например, если вы создали персонажа — киборга, который во время исследований космического корабля пришельцев случайно активизировал машину времени и перенесся во времена Цезаря, вам не придется ломать голову, пытаясь совместить два столь разных сюжета. Еще один плюс по сравнению с AD&D, т.к. лишь малая часть а-диdишных миров совместима друг с другом

Напоследок даю адрес сайта Steve Jackson Games (www.sjgames.com/gurps/), там вы найдете много интересного. Здесь я ставлю точку — до следующего номера "Мании". На очереди — обзор других, более экзотических ролевых систем: SAGA, RIFTS, Fading Suns, Fighting Fantasy. Возможно, я коснусь и некоторых отечественных разработок. До августа! ■

Постскриптум от редакции. Правила игр можно купить, например, в компании "Саргона". Или поискать среди друзей-приятелей — скорее всего, опросив знакомых, вы без труда выйдете на группы тех, кто уже давно с упоением во все эти странные вещи заигрывается. И, что самое важное, вас, скорее всего, с радостью позовут к себе и обучат, как играть. Успеха на новом пути!





Темное Будущее

Конфликт придуманной и настоящей реальностей

C.S.M.
csm@igromania.ru

Вместо эпиграфа

В психиатрической лечебнице пациенты играют в войну. Палата буйнопомешанных наступает, палата тихопомешанных обороняется. Буйнопомешанный пациент с дубиной в руках подбегает к тихопомешанному и с криком "Убил!" бьет его по голове. Тихопомешанный негромко произносит: "А вот и не убил. Я в танке!"

Простейший пример ролевого моделирования на местности.



Здравствуйте, читатели! В прошлом номере "Мании" я познакомил вас с явлением, называемым "страйкбол". Этот вид досуга, ставший в последнее время весьма популярным, несомненно, привлек и ваше внимание. Более того, вы, скорее всего, уже купили пневматическую винтовку, стреляющую пластиковыми шариками, собрали друзей и устроили для них "Quake" в ближайшем парке. Вы целый день бегали по тропинкам, прятались в кустах, ползали по траншеям. Кто-то упал в пруд. Было холодно и лил дождь, но это не остановило вас. А под вечер вы, усталые и промокшие, возвращались домой и делились впечатлениями. В этот момент вас и посетила следующая мысль: *"Играть в "страйкбол" интересно. Даже очень. Но в простой беготне-стрельбе смысла мало. Ведь это игра, а у игры должны быть четкие правила"*.

И вы были совершенно правы.

Вообще говоря, в страйкболе существуют два базовых направления. Первое — обычные тактические военные игры, наподобие советской "Зарницы". А есть и так называемые техногенные ролевые игры. Чаще всего ими занимаются представители ролевого движения и выросшие из "толкиенизма" индивидуумы. Цель статьи — рассказать вам о техногенных ролевых играх. В качестве своеобразной иллюстрации я буду использовать прошедшую в конце июня игру **"Темное Будущее — 2"**. Вы узнаете, как надо делать игры. Или — как не надо. Для начала — небольшая историческая справка.

Игра явилась второй частью серии. Первое "ТБ" прошло летом 1999 года и поразило играющую в полевые ролевики общественность своей новизной и неординарностью подхода. Действительно, классические полевки, чей сюжет основывался на зачитанных произведениях жанра фэнтези, уже успели набить оскомину. Играющим хотелось чего-то необычного. Как следствие, полевая игра по мотивам постапокалиптического будущего Земли не могла не привлечь внимание; на полигоне наблюдалось около 250 человек. Каждый занимался чем-то своим — от банальных перестрелок до торговли, политических интриг или изобретения футуристического оружия. После окончания игра получила мощный общественный резонанс и достаточно долго обсуждалась, в том числе — в Сети. Соответственно, вторая часть, запланированная на лето 2000 года, обещала стать если и не лучше, то уж никак не хуже первой. Что же получилось?

"ТБ-2" длилось с 23 по 26 число июня месяца. В качестве полигона была выбрана заброшенная, находящаяся в крайней степени разрухи турбаза в Московской области на 75-м километре Ярославского шоссе. Внешний антураж как нельзя более соответствовал сюжету — мрачные леса, прорезанные ржавыми высоковольтками. Зияющие чернотой провалы окон развалившихся зданий. Бездонные канализационные колодцы, заполненные мутной водой. Сгоревшие остовы автомобилей. А над всем этим властвовало озеро стального цвета, опять-таки с немалым количеством ржавых конструкций по берегам. Начало было, что называется, помпезным и впечатляющим. Вот только приглядевшись повнимательнее, можно было понять, что полигон был некондиционным. Такое количество битого стекла и ржавых арматурин, так и норовивших впиться в ногу, я видел только на мусорной свалке. При этом большинство ловушек-сюрпризов было замаскировано буйным разнотравьем. Так что получить проникающее ранение либо подвернуть ногу было эле-



ментарно. Оступишься, сделаешь один неверный шаг — и травма обеспечена. Даже в светлое время суток и на трезвую голову.

Последнее, то есть трезвая голова, достойна отдельного упоминания. Ибо этих трезвых голов было мало до безобразия. А вот нетрезвых — подавляющее большинство.

Еще с КСП так повелось: ползают субъекты по кустам и поглощают спиртное. Пока не засыпают. Традиция печальная, но на многих играх культивируемая. К великому сожалению. И игра "ТБ-2" исключением в этом ряде не стала. Более того, на полигоне присутствовало не страйкбольное, а реальное оружие, а именно — охотничье ружье. Которое было сертифицировано как снимающее 16 хитов (у простого человека было игровых 2 хита и одна реальная жизнь...). Хорошо хоть, что у владельца сего "мегабластера" хватило ума не применять его. Ни по игре, ни по жизни.

Зато окрестные конструкции собрали свой урожай. Были и падения с лестничных пролетов, и затяжные (без парашюта) прыжки в колодцы — еще до игры приехавшие на полигон участники решили побегать и пострелять. Разумеется, ночью. Ночью — оно веселее...

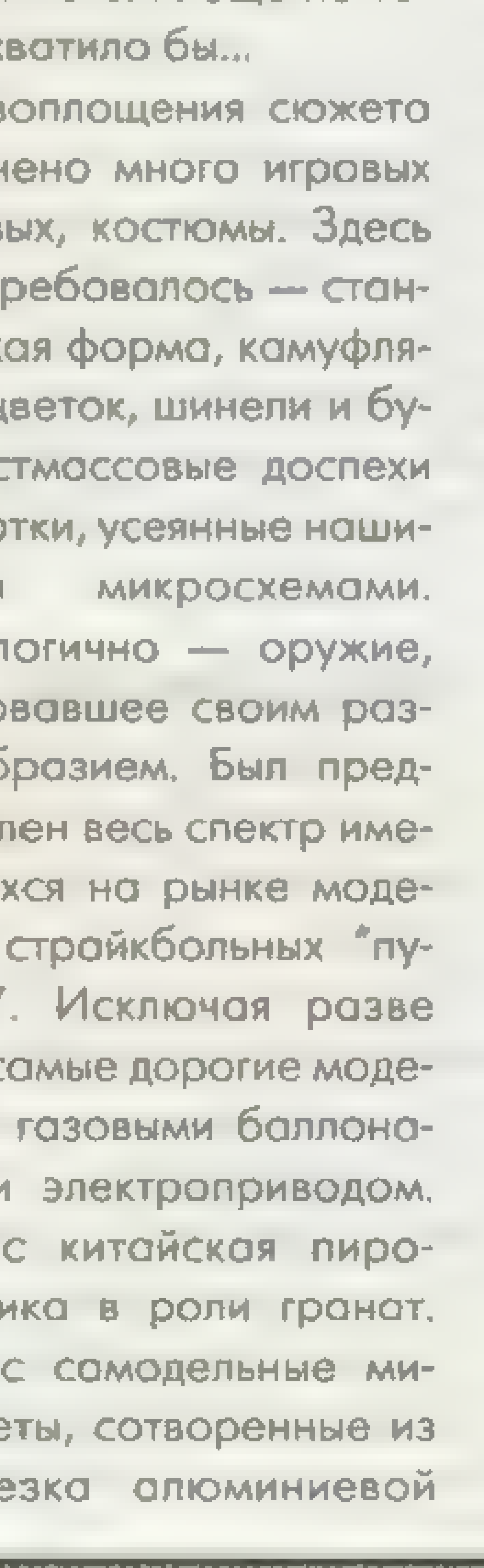
И если честно, на фоне этого немного терялся очень и очень мощный сюжет, подготовленный мастерской группой. Сюжет, достойный отдельного фантастического рассказа.

Представьте себе третье тысячелетие. Планета Земля пережила кризис, завершившийся ядерным конфликтом. Маленький российский городок, находящийся на границе со странами-членами НАТО, каким-то чудом перенес все ужасы войны и выжил. Жизнью людей управляет верховный вождь, названный по старинке Императором. У него нет одной руки — потерял в бою. Зато имплантировано кибернетическое сердце. Его власть строга и порой жестока, но он стремится сохранить цивилизацию, собирая по крохам остатки уцелевших технологий. Еще есть бывшие натовские вояки, также стремящиеся к власти. Плюс мутанты, уничтожающие исключительно нормальных людей. Мотивируется уничтожение слоганом: *"Что же вы, гады, с природой сделали?"* В свободное от битв время мутанты занимаются восстановлением экологии. Или отбиваются от супермутантов — человекообразных монстров, страшных и живучих до безобразия. Плюс имеется Орда — разношерстные группки рейдеров, приходящие из радиоактивных пустынь в поисках пищи и оружия. А еще недавно пожаловали гости: на границе с Ордой потерпел крушение российский военный самолет. На его борту — целый полковник авиации с кучей секретных документов. Защищает его сборное подразделение "Отдельный Десантно-Мародерский батальон". В составе сего "ОДМБ" и новые казаки, и даже один афганский моджахед с подозрительно знакомой фамилией — Ашам Путин.

Продолжать можно до бесконечности... Лично я перечитывал правила и наслаждался точностью и глубиной проработки, игровой стилистикой и антуражем. По этому сюжету можно не только книгу писать, но и фильм снимать. И еще на телевизионный сериал хватило бы...

Собственно, для воплощения сюжета в жизнь было применено много игровых условностей. Во-первых, костюмы. Здесь особой смекалки не требовалось — стандартом была армейская форма, камуфляжи всех цветов и расцветок, шинели и бушлаты. А также пластмассовые доспехи и шлемы. Кожаные куртки, усеянные нашитыми микросхемами. Аналогично — оружие, радовавшее своим разнообразием. Был представлен весь спектр имеющихся на рынке моделей страйкбольных "пушек". Исключая разве что самые дорогие модели с газовыми баллонами и электроприводом. Плюс китайская пиротехника в роли гранат. Плюс самодельные минометы, сотворенные из обрезка алюминиевой трубы и все той же китайской пиротехники. Все это буйство средств разрушения и умерщвления венчалось небольшой коробочкой, игравшей роль компактной ядерной бомбочки. Так, на всякий случай.





Как прошла игра? Было все: перестрелки, ночные штурмы, подковерная грызня в высших эшелонах власти. Союзы и предательства. Походы в аномальные зоны за оставшимся с древних времен оружием и его изучение в лаборатории. Все это нельзя описать. Надо присутствовать. Закончилось, как и положено, классическим хэппи-эндом в духе американских блокбастеров: все люди объединились вокруг Императора, налетчики и мутанты были побеждены, все жили долго и счастливо.

Достаточно сложно сформировать однозначное мнение об игре. Ролевое движение ищет себя, изучает новые направления. Но, к сожалению, делает это старыми методами. При всей мощности сюжета и серьезности подготовки игру зачастую губит банальное пьянство. Равно как и наплевательское отношение: вместо середины пятницы игра началась лишь в субботу, под вечер, а из 200 заявленных игроков на полигоне присутствовало меньше трети. Если бы на игру приехала более-менее подготовленная страйкбольная команда в полном составе, боюсь, счет был бы не в пользу ролевиков. Если отсутствует ответственность — никакое умение отыгрывать роль не поможет.

Так что, уважаемые читатели, делайте выводы. Решайте сами, стоит ли вам увлекаться профессиональным страйкболом или вам более близки техногенные ролевые игры. А в следующем номере я вновь вернусь к страйкболу в начальной его ипостаси, и мы поговорим о тактических полевых играх. До скорого. ■

Кирилл Шитарев
hrott@newmail.ru

Soulbringer

Душещипательный душеспаситель

R&S: Вердикт

ЧТО: RPG * **КТО:** Gremlin Interactive / Infogrames * **НА КОГО:** Diablo 2, Revenant
СКОЛЬКО: P233, 32Mb (PII-300, 64Mb, 3D уск.) * **ВМНОГЕРОМ:** Нетути! * **РАЗМЕР:** 1 CD

Рейтинг "Мании": 7,4

Наш интерфейс

На игровом экране внизу видна золотистая полоска с несколькими кругами. Самый левый — это компас; если он застрянет, то просто пощелкайте по нему мышкой. Далее идет круг с рюкзачком: это вход в инвентори героя. Внутри можно перетащить на фигурку героя защитное обмундирование, как-то: сапоги, поножи, поручни, перчатки, основной доспех, шлем и плащ. Также имеется возможность нацепить два кольца, выбор которых, на самом деле, невелик

Во время операций в инвентори игровое время ставится на паузу.

Имеется возможность взять вещь (левая клавиша мыши) или осмотреть ее (правая клавиша мыши). Взяв вещь, можно надеть ее на себя и положить в другой свободный слот в инвентори (они ограничены, но можно пользоваться сумками и мешками). Также можно взять вещь и щелкнуть ею на квадрате с рукой — тогда она будет выброшена на землю. Щелкнув предметом на пентограмму, вы перенесете вещицу в свой замок — Hex, на хранение. Щелкнув вещью на квадрате с рюкзаком, вы положите ее из мешка в основное инвентори.

Следуем дальше: две полоски. Красная означает запас здоровья, а синяя — маны. При выборе врага дальше направо заполняются еще две полоски. Верхняя обозначает имя супостата, а нижняя — запас его жизней. Если навести мышку на эту полоску, то можно узнать точное количество жизней врага — очень полезно этим пользоваться

Затем идет меню характеристик главного героя. Тут можно поднять одну из них и посмотреть на баланс магии, распределение колдовства в круге, секулоруме. В меню характеристик есть возможность зайти в журнал и глянуть нынешние квесты и их описание. Те, что были выполнены, вычеркиваются, что, впрочем, не исключает возможность прочитать их описание

Правее будет вертикальная полоска, сверху которой — шесть маленьких квадратиков, позволяющих выбирать имеющееся из разделов: оружия, магии, дистанционного оружия, бутылочек и свитков, еды и питья и прочего (ключи и посохи). Нажав на раздел, вы можете пролистать через стрелки имеющиеся в нем возможности



Просто мы

Герой обладает пятью характеристиками: Strength (сила), Combat (боеспособность), Speed (скорость), Magic (магия), Health (жизнь).

Сила определяет, сколько вещей вы сможете носить в инвентори, а также увеличивает урон от атак оружием.

Боеспособность позволяет пользоваться дополнительными ударами оружия, например, не только колоть копьем, но и по-хитрому им вертеть в разные стороны. Обычно более продвинутые удары и приемчики занимают чуть больше времени, но наносят серьезный вред и достают врага на более дальних дистанциях. Во время боя герой с высокой боеспособностью также лучше уворачивается и уклоняется от вражеских ударов.

Скорость влияет на то, насколько часто ваш подопечный будет махать оружием и как быстро станет произносить заклятия. Также попутно увеличивается показатель защиты героя.

Магия определяет, сколько единиц маны будет в запасе у героя, а также позволяет произносить заклятия более высокого уровня.

Жизнь определяет количество максимальных единиц здоровья у героя.

При каждом новом уровне вы получаете шесть очков, которые можете по своему усмотрению распределить между характеристиками. Я советую вначале поднимать скорость, боеспособность и силу. Все эти характеристики очень полезны на ранних этапах игры, но не увлекайтесь их увеличением. Силу достаточно иметь около 22-25 ед., скорость — 25-30, боеспособность — 35-45. Все остальные очки распределяйте между жизнью и магией. Жизнь надо довести до 30 и поднимать дальше, только когда достигнете в магии 100 очков.





Наше оружие

Оружие условно делится на три категории.

Тупое — палицы, дубинки, посохи, боевые молоты. Немного медлительные, но и урон от них немаленький. Применяется против созданий со слабой броней или без таковой. Отлично действует против врагов не из плоти и крови, а из камня, кости или стали. Бронированные воины-противники почти полностью защищены от любого тупого оружия.

Колющее — копья, стрелы, нож, некоторые мечи, алебарда. Идеальны против хорошо защищенных броней противников, так как доспехи хуже всего спасают именно от этого типа оружия.

Режущее — лопатка, большинство мечей и кинжалов. Такой середнячок между тупым и колющим вооружением. То есть более-менее сильно бьет и одновременно неплохо пробивает вражеские доспехи.

Разделение на категории, повторяю, условное, так как попадается смешанное вооружение: тем же ножом можно и колоть, и резать

Далее приводится основное оружие, используемое в ранних приключениях вашего героя. Обычно более позднее оружие просто является измененной (улучшенной) версией раннего.

Knife (5-15). Дается изначально и встречается практически у всех начальных обычных разбойников.

Spade (15-30). Саперная лопатка, хороша для уничтожения первого встречного врага с дубиной.

Club (15-50). Уже серьезное оружие, с которым можно легко укладывать обычных разбойников и с небольшими сложностями — элитных. Как тупое оружие эффективно против скелетов.

Shortsword (15-50). Получше дубины, хотя наносит такой же урон. Атака проводится быстрее. Среднее оружие на начальных стадиях.

Spear (20-60). Копье. Впервые забирается у разбойника в болотах на западе от Мадригала или покупается в кузнице. Бьет далеко, но не очень быстро. Хорошо использовать против противников с коротким оружием, так как копье достает их, даже если они на достаточно далеком расстоянии. Против всех бандитов. Неэффективно против каменных тварей.

Mace (25-75). Палица, покупается в кузнице специально для зачистки шахт алмазожелеза. Идеальна против врагов с гибкой (кожаной) броней Отлично работает на бескровных противниках из камня или костей

Longsword (25-85). Находится в городе нежити Ravenscar, примерно в центре. Стандартный меч с хорошим соотношением скорости и мощи атаки.

Shortbow. Лук. Средство для метания стрел на ранней стадии игры. Используется нечасто, так как пригоден для стрельбы по неподвижным целям.

Sabre (Raal) (45-120). Хорошо пробивает броню. Классная штучка. Впервые встречается у Raal, демона в капюшоне, что живет в шахте алмазожелеза. Высокоуровневое оружие — для альтернативных ударов требует высокого навыка Combat. Хорошо пробивает противников с тяжелой броней.

В игре также существует возможность составлять комбо, то есть комбинации атаки. Эта опция находится в левой части экрана, под выбором из шести разделов. Комбо составляется переносом полосочки с действием из менюшки в один из слотов в центре экрана. При этом для атаки оружием указывается ее тип (колющий, режущий, тупой), а при заклятиях — элемент, к которому оно принадлежит. Комбо срабатывает при выборе врага и нажатии на названии этого комбо.

Наши враги

Основные противники — это люди, демоны и нежить. С первыми желательно расправляться оружием, а против вторых периодически применять магию. У всех оппонентов есть определенная защита против трех различных атак: колющего, режущего и тупого оружия. Также порой присутствует сопротивление определенной магии.

Каменный монстр (**Rockbeast**)

Тяжелая, неповоротливая гора камня, устроившая себе убежище в шахтах алмазожелеза. Имеет иммунитет к колющему оружию и стрелам, но хорошо убивается тупым: палицами или дубинками. Неподвластно воздействию магии земли.

Гаргулья (**Gargoyle**)

Серое создание с крыльями и демонической внешностью. Их плоть тверда как камень, поэтому они практически не получают урона от колющего оружия, а заодно и абсорбируют половину урона от режущего. Зато тупым оружием убивается достаточно легко.

Скелет (**Skeleton**)

Творение запретной некромантии, скелет, воссоздан из костей, посему игнорирует стрелы и колющее оружие. Режущее действует неплохо, но лучше всего работает тупое. Если встречаются вместе с зомби, то уничтожать надо в первую очередь именно скелетов, так как атака у них такая же, а жизней в несколько раз меньше.

Зомби (**Zombie**)

Процесс создания и забивания зомби похож на тот, что используется при творении скелетов. Относительно хорошо бьются любым оружием, но всегда очень живучи. Количество жизней, причем, зависит от вооружения. Те, что с копьями, выносливей, чем с дубинами.



Интернет

http://www.soulbringer-game.com/international/html/pages/histo.htm — на этой страничке в Интернете вы сможете прочитать всю информацию об истории мира Soulbringer. Настоятельно советую, очень помогает ориентироваться в игровых событиях.

Вампир (**Vampire**)

Дерется мечом, достаточно живуч и быстр. Режущее оружие действует неплохо, как и колющее, чтобы удобнее было пробить броню.

Тень (**Shadow**)

Тварь с 150 хитами, вооружена мечом и неплохо фехтует. Используется в качестве войск поддержки, так как не особо опасна из-за маленькой выносливости, но требует к себе значительного внимания благодаря неплохой атаке.

Раал (**Hooded Figure**)

Фигура в закрытом капюшоне. Смертельно опасный демонический противник, так как умело пользуется двумя видами магии. Вначале заморочит героя магией и тут же добавит ему облако отравленного газа. Тактика: сразу побегать вокруг раала, дождаться, пока он не промахнется магией, и переходить в рукопашную. Если не жалко маны, то реально применить два-три мощных заклятья.

Разбойник (**Brigand**)

Обычные легко убиваются и вооружены обычными ножиками. Одетые в яркие плащи, элитные бандиты лучше бронированы и орудуют дубинками. Против последних тупое оружие не столь эффективно.

Громила (**Guardian Beast**)

Выносливый, но не очень быстрый. Пара-тройка ударов его дубинки почти безвредны, но дело в том, что пока вы с ним сражаетесь, вы пропускаете приличное число попаданий. Почти не режутся и не колются соответствующими средствами убиения, бейте тупым оружием.

Паук (**Cave/Swamp spider**)

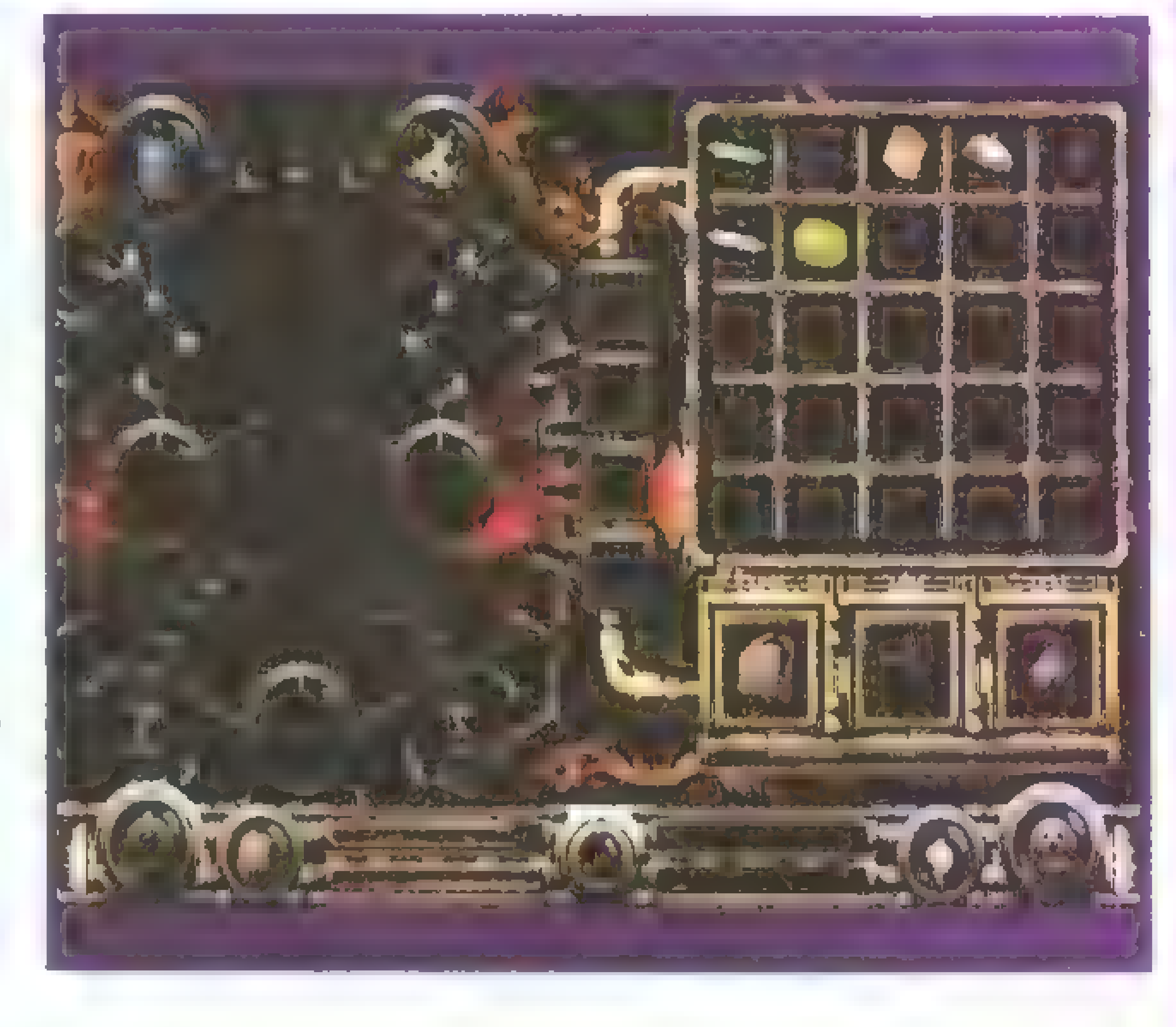
Очень неприятный соперник. Очень быстро плюет ядом и почти никогда не промахивается. Ваша цель — как можно быстрее добежать до него и успеть один раз ударить, прежде чем у вас закончатся жизни.

Солдат Империи (фиолетовые доспехи), Наемник, Ассасин

Разновидности людей-воинов, облаченных в качественную броню, с хорошим вооружением. В рукопашной пользуются мечами и алебардами, издалека могут вести обстрел из арбалетов. Уничтожаются колющим или режущим оружием.

Наша магия

Все заклятия принадлежат к одной из пяти стихий (элементов, магий). Это Огонь, Вода, Земля, Воздух и Дух. Чем чаще вы пользуетесь заклятиями одной магии, тем лучше вы ее понимаете и тем лучше сопротивляетесь, одновременно ухудшая свое сопротивление к "враждебной", противоположной магии.



Как только колдун достигнет в одной магии значения более 25%, то он станет сопротивляться ей намного лучше. Как только знание стихии перевалит за треть, волшебник перестанет получать вред от этой стихии. Если колдун будет пользоваться конкретной магией и дальше, то после того как она перевалит за 50%, он научится лечиться от вражеской магии, то есть абсорбировать ее.

После первого появления в вашем родном замке, **Hex** (а попасть туда можно из любого из специальных магических монументов), вы получите представление о своей направленности в той или иной стихии. Это секулорум, круг с пятью магиями, каждая из которых обозначается своим цветом. Посмотреть секулорум можно, зайдя в раздел Character героя, туда, где вы начисляете очки при получении нового уровня опыта.

Огонь убивает Дух, Дух уничтожает Воздух, Воздух захватывает Землю, Земля побеждает Воду, Вода тушит Огонь. Запомните эту очередность и пару раз повторите про себя. Боссов и крутых магов надо бить именно тем элементом, которого боится магия используемых им заклятий. Так, если оппонент кидает огненный шар, то он боится (Вода тушит Огонь) водных заклятий и будет получать от них очень большой урон. При этом враг будет лечиться от "родной" ему магии, в данном случае — огненной.

Главные боссы, демон-лорды или ревенанты. Гаргос, повелитель Огня, боится Воды. Некроном, властелин Духа, ненавидит Огонь. Инкубус, поклонница Воздуха, боится Земли. Химера, боец Земли, убивается Воздухом. Ледяная (магия Воды) королева Лилит ненавидит Землю. Скорн магией пользуется сбалансированно, поэтому бейте его любым элементом

Book of Arrows

Holy Presence

Уровень 1, Мана 25, Элемент Дух

Отпугивает нежить на некоторое время.

Secubolt

Уровень 17, 40, Элемент Все

Атакует всеми пятью магиями враз. Не очень сильно, но осечек с иммунитетами почти не дает.

Poison Bolt

Уровень 20, Мана 30, Элемент Вода

Не только наносит приличный урон, но и на некоторое время забирает у него жизни, отравив его.

Shards

Уровень 22, Мана 40, Элемент Воздух

Во врага летят кусочки гранита, нанося ему серьезный урон. Неэффективно на дальних дистанциях, так как кусочки имеют привычку разлетаться во все стороны. Бейте в упор, и это заклятье полностью оправдает себя почти во всех сражениях.

Fireball

Уровень 26, Мана 35, Элемент Огонь

Огненный шар. Эффективное заклятие, если врагов несколько (накрывает всех соседей несчастной цели) и они не очень быстро передвигаются.

Books of Breaths

Strength

Уровень 1, Мана 45, Элемент Воздух

Увеличивает характеристику силы героя.

Gas

Уровень 20, Мана 60, Элемент Воздух

Отравленное облако накрывает часть территории, заодно парализуя на время попавших под него врагов. Применяется Раалами.

Pax

Уровень 25, Мана 100, Элемент Вода

На некоторое время вводит монстра в состояние неописуемого блаженства, делая его абсолютно не опасным.

Rage

Уровень 30, Мана 200, Элемент Огонь

Увеличивает характеристику Combat героя.

Haste

Уровень 30, Мана 90, Элемент Воздух

Увеличивает характеристику скорости героя.



Книги на врезках даны в алфавитном порядке, в каком они идут в игре при выборе нужного тома колдовства. "Уровень" означает то, насколько развитая характеристика Magic требуется, чтобы использовать заклятие. Например, чтобы хотя бы теоретически появилась возможность применить заклятие Minor shield (уровень 13), требуется при получении новых уровней довести Magic героя как минимум до 13 очков. "Мана" означает, сколько единиц магической энергии тратится на однократное применение колдовства. "Элемент" — к какой стихии относится заклятие. Некоторые магии принадлежат сразу к пяти элементам, в этом случае они обозначаются как "Элемент Все".

Наши советы

В игре нет автокарты (а кто обещал легкой жизни?), поэтом ориентируйтесь по компасу. Купите самый лучший за полсотни монет в **General Store** Мадригала, когда появится такая возможность

Опасайтесь врагов с копьями. Они отменно пробивает даже очень хорошую броню, плюс им удобнее драться с вашим героем, который обычно сражается коротким оружием

Старайтесь маневрировать так, чтобы драться с одним противником.. Отбегите в сторонку, чтобы из толпы выделился один враг, и вот его-то бейте.

Staff of Lore невозможно выбросить — как только вы окажетесь с ним в Мадригале, то сразу его потеряете. Поэтому постарайтесь до возвращения убить им как можно большее количество тварей.

Чтобы починить броню, которая надета на вас, требуется предварительно ее снять С каждым полученным ударом броня потихоньку ухудшается, переходя от Perfect и Good до Worn и Ruined. Чем хуже состояние брони, тем меньшую защиту она обеспечивает

Всегда имейте под рукой два вида оружия: одно тупое, другое режуще-колющее. Большинство тварей имеют сопротивление если к не первому, то ко второму типу вооружения Те же скелеты и гаргульи достаточно слабы в рукопашной, но если у вас есть только колющее оружие, то убивать их будете очень-очень-очень долго.

Не устраивайте у себя склад вещей. Оружия должно быть не более трех-четырех экземпляров. Таскать кожаную броню и обычные дубинки-мечи на продажу не очень выгодно, поэтому оставляйте их на земле. По-настоящему дорогие, хоть и ненужные, вещи отсылайте в свой **Hex**. Надо будет — заберете их оттуда (на время передав Хранителю свои шмотки) и сбагрите кузнецу

Порой попадаются темные области: освещать их можно либо заклятием **Flare**, либо огненной способностью меча Гаргоса.

Заранее готовьте к драке оружие и заклятия. При битве с боссами пользуйтесь усиливающей магией: Haste, Minor Shield и т.п

По поводу денежных трат. Сразу купите самый лучший компас за 50 монет и начинайте копить на палицу за 120 монет. Потом прикупите кольчугу за 200. Больше денег не тратьте до самого **Shadowguard**!

Сначала убивайте самых сильных тварей: слабачки все равно не причинят много вреда.

Первое прикосновение к новому **Hex**-монументу восстанавливает огромное, если не все, количество маны. Используйте это.

Самые дорогие вещи в начале игры — железная броня и длинные мечи. Это все надо нести и продавать кузнецу почти обязательно. Очень дорого можно продать свитки с историей мира мэру Мадригала. В будущем относите ему все ненужные вам книжки и записи

Наше прохождение

Появившись на причале The Eastern River, обыщите сундуки и бегите по дороге вперед. Приготовьте нож и заколите одинокого разбойника. Вернитесь к дому лодочника и откройте ключиком дверь. Заходите внутрь и получите награду в виде руны (*Rune of Knives*). Идите дальше по дороге, и у двух домов (один из них принадлежит кузнецу) увидите проход в следующую область. Но перед этим неплохо было пройтись вдоль берега реки и собрать растения. Вообще возьмите себе за правило залезать в каждую бочку и тщательно осматривать местность в поисках растений и грибов.

Вы в центральной части г. Мадригала (Town Square). В северо-западной части находится дом торговца всякой всячиной (General store), из бочки рядом с дверью возьмите нехилую саперную лопатку. На востоке от дома торговца стоит пока закрытое для вас здание мэра. У арки рядом стоит глава стражников, который непременно даст задание принести плащ разбойника.

Book of Cloaks

Shield

Уровень 1, Мана 80, Элемент Земля

Относительно слабая, хоть и дешевая защита от физических атак. Может применяться вместе со Stone Skin, чтобы еще больше увеличить броню героя.

Fear Shield

Уровень 20, Мана 50, Элемент Дух

Отпугивает на некоторое время врагов.

Stone Skin

Уровень 30, Мана 200, Элемент Земля

Самая мощная защита от физических атак. Кастуется перед каждой серьезной битвой

Elemental Shield

Уровень 40, Мана 70, Элемент Все

Обеспечивает лучшую защиту от различных магий. Не очень сильное заклятье.

Book of Corpses

Sense Evil

Уровень 1, Мана 15, Элемент Воздух

Позволяет определить, в каком направлении находятся злобные создания.

Rest in Piece

Уровень 20, Мана 10, Элемент Вода

Одно из немногих контролирующих сознание заклятий, которое работает на нежить. Заставляет выбранную проклятую тварь на время прекратить свои атаки.

Holy Radiance

Уровень 35, Мана 100, Элемент Дух

Отпугивает сильную нежить вроде вампиров и убивает слабачков типа скелетов. Применяется против толпы врагов.

Purify

Уровень 50, Мана 100, Элемент Дух

Очень крутое заклятье при встречах с крутыми демонами и нежитью: убивает их за несколько секунд с двух-трех применений.

Идите в ворота на юге, к рынку Мадригала. Справа от входа будет гостиница: неплохо было бы туда заглянуть, но это пока не обязательно. Шагайте в область на востоке (South Square), приготовив лопатку к бою. Уложите сначала простого разбойника, а потом и элитного. Прибежит еще пара ребят, готовьте им встречу. Возьмите плащ и вещички и вернитесь к главе стражников. Получите немало золота и экспы. Проходите в северную арку, что за спиной у воина, и шагайте по дороге в районе Northern Forest, северного леса. Стоящий на дороге разбойник нагло смотается, бегите за ним — и окажетесь у лагеря бандитов. Сначала уложите лопаткой двух обычных злодеев и получите новый уровень опытности. Сразу увеличьте себе Combat. Теперь возьмите в руки дубинку и уничтожьте элитного бандита: если чувствуете, что он побеждает, отбегите в сторону и ешьте яблоки. В лагере найдите все полезняшки и вернитесь на дорогу. Она приведет к хижине (справа) с открытой дверью и упертся в замок с дверью запертой. Ровно на юге от запертого входа, если пройти полминуты, увидите вход в пещеру. Вернитесь к хижине и заходите на огонек.

В доме никого нет, но на столе лежит записка. Ознакомьтесь с ней и выходите. Если хотите, можете преследовать темного Раала, но лучше идти в таверну. (Примечание: если вы уже были в таверне, то этой встречи с тварью не произойдет.) Поговорив там с народом, вернитесь к хижине и снова посетите ее. Переговорите со стариком на все темы, а затем ложитесь спать. Проснувшись, подойдите к книге и читайте ее. Таким образом, вы получите свои первые пять заклинаний из **Book of Dreams**. Желательно при получении следующего уровня поднять уровень магии до 13, чтобы быть способным применить все пять заклятий.



Book of Dreams

Death's Recollection

Уровень 1, Мана 5, Элемент Дух

Позволяет выбирать цель в виде трупа и разговаривать с покинувшим его духом. Требуется редко и обычно применяется на телах великих и давно убиенных воителей. Не действует на мертвую нежить, так как у нее нет души

Flare

Уровень 1, Мана 8, Элемент Воздух

Осветительная шашка; не очень хорошо, но все же помогает ориентироваться в темноте. Почти бесполезна.

Minor Heal

Уровень 11, Мана 20, Элемент Вода

Лечение магией не очень эффективно, так как способов восстановить колдовскую силу намного меньше, чем здоровье. Изначально вылечивает 25 жизней.

Fire Bolt

Уровень 12, Мана 15, Элемент Огонь

Удар огнем по выбранной цели. Изначальный урон равен примерно 25 единицам. Единственное атакующее заклятье на раннем этапе: идеально против Раала и епископа Мортана.

Minor Shield

Уровень 13, Мана 25, Элемент Земля

Вокруг героя появляется сверкающая защитная оболочка. Броня усиливается, а значит, снижается урон от вражеских физических атак. Длится около двенадцати секунд.

Book of Fears

Fool's Gold

Уровень 1, Мана 40, Элемент Огонь

Создание ложного "золота" на земле, что на время отвлекает жадного до денег врага, позволяя удрать от него. Выглядит очень смешно.

Secumind

Уровень 20, Мана 40, Элемент Все

Огромная область захватывается магическим вихрем, которым парализует, пугает или успокаивает часть врагов. Чем круче враг, тем меньше шансов, что подействует на него.

Tidal Wave

Уровень 30, Мана 80, Элемент Вода

Несколько противников, которые находятся рядом с выбранной целью, окатываются волной морской воды. Приличный урон и не очень высокая цена.

Fear Bolt

Уровень 35, Мана 70, Элемент Дух

На время отпугивает врага, делая его безобидным.

Lightning

Уровень 60, Мана 150, Элемент Воздух

Мощный удар электричеством. Оправдывает себя при борьбе с тварями, боящимися магии Воздуха.

Пора на дальнейшие подвиги. Сходите в область города, где вы уничтожили бандита с плащом, и найдите хижину мистички в South Square. Возьмите у нее книгу демонов и продайте ее мэру города. Заодно возьмите у мистички и у мэра их квесты. Первой нужно найти яйца снежных голубей, что живут в горах на западе города. Мэр же попросит найти и выручить несчастных горожан, ставших рабами в шахте алмазожелеза (Diamond-Iron). Зайдите в кузницу и купите там булаву, это почти обязательно. Попутно договоритесь с кузнецом о квесте по поиску алмазожелеза (каждый слиток будет оцениваться ровно в десять монет). Наконец, загляните в магазин зелий, что находится в юго-восточной части центральной области Мадригала. Идентифицируйте всю растительность и продайте что-нибудь для выполнения квеста торговца.

Из центра города выходите в арку на западе, и окажетесь в Western Moors. Обширное местечко и довольно опасное из-за патрулей разбойников. От арки идите прямо по дороге, там увидите костер с бандитом. От него бегите на север — окажетесь у другого костра, на этот раз с двумя разбойниками и их предводителем с копьем. Заберите оружие последнего и шагайте на северо-запад, отклоняясь по пути от маршрута, дабы собрать травы и уничтожить бандитов. Через некоторое время вы выйдете к шахте по добыче алмазожелеза. Уничтожьте врагов, затем подождите, пока подойдет еще одна группа бандитов. Прочешите местность рядом и обязательно берите мешочки, которые выпадут из врагов. Есть вероятность внутри них найти несколько кусков алмазожелеза. Рядом с шахтой будет проход в область Farm Estate, где в доме вредного мужика реально найти несколько книжек. Соберите также с полей травку и мухоморы. Вернитесь к шахте и оттуда бегите на юго-восток. По пути вы услышите воркование голубя: на-



до бежать за ним, стараясь не терять птицу из виду. Раза четыре она сядет на землю и снова взлетит, но наконец приведет к закрытым воротам, которые сама же и откроет. Зайдите внутрь и пообщайтесь с монументом, а затем из статуи возьмите пустые голубиные яйца. Вернитесь в Мадригал: продайте кузнецу алмазожелезо, отнесите яйца к мистичке и сбагрите мэру за немалую сумму золотых несколько книг (мистички, от фермера и т.п.). Вернитесь к кузнецу и купите у него булаву за 120 монет и кольчугу за 200. Отлично! Возвращайтесь к шахтам

В шахтах план мероприятий следующий Если от входа идти ровно прямо, то вскоре произойдет встреча с каменными тварями, с нехилой атакой и 300 жизнями. Бейте их булавой и старайтесь справляться с врагами поодиночке. Если трудно воевать, то примените защитное заклятие Земли — Minor Shield. Рядом (а может, чуть на севере) бродит нехилый бандит, Slave Master. Над ним также проводим экзекуцию (заберите ключик) и дальше видим магический монумент Его надо любой ценой уничтожить, чтобы освободить шахтеров от магического контроля Кстати, каждый нечаянно убитый мирный труженик наказывается штрафом в 50 очков экспы. Посему избегайте боев непосредственно близи шахтеров.

Вернитесь к входу в шахты и наступите на платформу со стрелкой, указывающей на север. Таким образом вы запустите тележку с углем. Бегите вслед за ней, пока та не упрется в другую тележку, что стоит на дороге и мешает проезду. Ступайте по рельсам, на которых стоит мешающая тележка, на запад, там запустите еще одну тележку, чтобы она покатилась и сдвинула мешающую тележку с пути. Теперь первая тележка продолжит свой путь, начатый от входа в шахты, и столкнется с магическим обелиском. Уф-ф! Цель выполнена: пленники теперь свободны. Проводите их до входа и получите ключ.

Осталась самая малость: чуть полазить в оставшейся части шахт в поисках руды алмазожелеза и денег. Затем идите к монументу и от него спешите на юг. Здесь живет темный Раал, с которым вам предстоит сразиться. Сохранитесь. Бой будет нелегким, поэтому приготовьте заранее травки, восстанавливающие ману и заклятье Fire Bolt. Кликните на темном создании, чтобы выбрать его в качестве цели, и с безопасной дистанции швыряйте огненные шары. Если тварь применит свою магическую атаку, то вы не жилец, посему держитесь от нее подальше и старайтесь все время двигаться. Исчерпов все запасы маны и растений-восстановителей, вы, скорее всего, убьете тварь. Если же нет, то используйте копье, чтобы нанести один-два удара и отступить для лечения

Как только враг будет повержен, возьмите его саблю и защиту для головы. Откройте ключом Slave Master восточные ворота и активизируйте тележку. Она поедет по рельсам и уничтожит другие запертые ворота, что охранял Раал. Заходите в проход и забирайте мощный артефакт в виде белого черепа, Skull of Alchemy. Покидайте шахты и вернитесь к мэру. Он даст искомые двести монет, которые требуется отнести старику в северном лесу. Найдите его рядом с хижиной и получите новые ценные указания. Вернитесь в город, продайте кузницу слитки алмазожелеза и купите кольчугу, если не сделали этого раньше. Зайдите в таверну



Book of Glyphs

Все заклятия из этой книги создают на полу охранную руну. Как только на нее наступит враг, герой или иной персонаж, то она сработает, производя определенное заклятие.

Elemental glyph

Уровень 1, Мана 250, Элемент Все

Атакует врага волной магии жизней под 100.

Gas glyph

Уровень 30, Мана 250, Элемент Воздух

Создает ядовитое облако **Gas.**

Magma glyph

Уровень 45, Мана 250, Элемент Огонь.

Создает заклятие **Magma.**

Haunting glyph

Уровень 60, Мана 250, Элемент Дух

Не действует на нежить

Создает стену типа **Wall of screams**

Stone glyph

Уровень 80, 250, Элемент Земля

Создает **Earthquake**

Book of Knives

Spirit Knives

Уровень 1, Мана 30, Элемент Дух

Во врага вылетают несколько ножей, количество которых зависит от развитости магии Духа. Сильное заклятье, но требует, чтобы враг не особо быстро двигался. Часто применяется вражескими магами.

Pneumatic Bolt

Уровень 15, Мана 20, Элемент Воздух

Во врага летит сгусток воздуха. Не сильный, но весомый удар.

Flaming Sword

Уровень 24, Мана 80, Элемент Огонь

Увеличивает силу атаки (убедитесь, что в руках есть оружие) и чуть освещает темные подземелья. Враг получает небольшой урон от огня, даже если само оружие не приносит ему вреда! То есть голема можно убить копьем...

Boulder

Уровень 26, Мана 100, Элемент Земля

На врага падает массивная глыба камня, ощутимо портя его здоровье. Чтобы глыба попала, желательно, чтобы противник в тот момент стоял на одном месте.

Poison Blade

Уровень 26, Мана 90, Элемент Вода

Отравляет оружие, чтобы его ударом заразить врага. Сила, длительность яда зависит от развитости магии Воды.

и возьмите квест у ее хозяина. Надобно отнести посылочку на отдаленную ферму. Ступайте обратно в Western Moors, там шагайте к шахтам. Неподалеку от них как раз и будет проход к Farm Estate. Получив негостеприимный прием, открывайте из диалога посылку... и убивайте Тень. Отлично! Возьмите ключик, откройте им подвал и заберите оттуда золотую книгу магии **Book of Trinkets**

Выходите и шагайте к воротам Мадригала, а оттуда — на запад, к городу Ravenscar. Вы окажетесь в области High Rock Pass, это горный проход со статуями. Много слабых бандитов и несколько слитков алмазожелеза. Также из одного из разбойников выпадет плащ с защитой от магии Духа. Вернитесь в шахты — там теперь в качестве рабочей силы вкалывают сами бандиты Поубивайте их ради восстанавливающей жизни еды. Теперь продайте все тяжелые и ненужные трофейные вещички в городе и через High Rock Pass бегите к проклятому убежищу нежити, к Ravenscar.

В центре города (где развилка) хорошенько осмотритесь. Реально найти в одном из двух подвалов книжку магии **Book of Medicines**. В другом



подвале найдется полезная кольчуга и железные брюки. От развилки идите на юг, к большому особняку. Внутри вас встретит дух, который предложит новый квест — забраться в подземелья Храма и уничтожить тело. Появятся четыре гаргульи: разберитесь и вернитесь к развилке. Отсюда идем на запад, к Temple of Shadows

Возьмите с каменной статуи-креста руну магии (*Rune of Trinkets*). Заходите в Храм, разберитесь с нежитью у входа и исследуйте интерьер внутри. Вступайте в телепорт — окажетесь в самом подземелье. На первой развилке сначала загляните на север (в темной комнате будет еще одна палица), а затем на юг, чтобы забрать из комнаты с ловушкой свиток с магией Shield. Вернитесь к развилке и идите на запад до упора, а затем на север. Из комнаты вы попадете в темные подземелья Канализации. Отсюда убейте паука, заверните в проход на востоке и идите прямо по нему, пока не удастся завернуть в коридор на севере. Шагайте прямо, пока не выйдете к комнате с телом: уничтожьте его огненным шаром, чтобы выполнить квест. Выходите из Канализации обратно в комнату храма и ступайте вперед, на юг. В помещении с напольными ловушками у входа возьмите бутылочки и ступайте на восток. Из развилки с четырьмя напольными символами идите на юг. По пути по коридору сбоку найдутся две двери: за одной из них ключ ко второй двери и свиток Епископа. В помещении напротив будет руна *Rune of Corpses* и **Book of Arrows**.

Обыскали все комнаты (это очень прибыльное занятие!)? Теперь идите в зал, что находится рядом с телепортом, откуда идут несколько коридоров. Встаньте на изображенный на полу магический круглый символ и читайте свиток Епископа. Вас перенесет прямо к нему. Но битва пока не началась, посему в каждой комнатке возьмите по бутылочке с маной и восстановите ими свой

Book of Medicines

Cure

Уровень 1, Мана 50, Элемент Вода

Излечивает любой из известных ядов Применяется не очень часто.

Cauterise

Уровень 16, Мана 50, Элемент Огонь

Излечивает здоровье, однако делает это хитрым образом. Сначала здоровье вашего героя резко уменьшается, а затем начинает быстро восстанавливаться. Посему применяйте это заклятье только тогда, когда есть небольшой запас жизненных сил! Если вы будете на последнем издыхании, то вас убьет! Очень-очень круто ближе к финалу, когда здоровье у вас уже с полтысячи и более.

Leech

Уровень 18, Мана 40, Элемент Дух

Забирает часть жизней у врага и передает их магу. Хороший способ лечения, но чтобы он полностью подействовал, надо стоять близко к врагу и не шевелиться все время действия заклятья. Как вы понимаете, оба эти условия не очень удобны в горячке боя.

Heal

Уровень 20, Мана 80, Элемент Вода

Восстанавливает 120 жизней. Заклятие так себе

Regenerate

Уровень 24, Мана 70, Элемент Земля

Медленно восстанавливает утраченное в боях здоровье. Более эффективно, чем просто Heal, так как лечит больше хитпойнтов. Полезно кастовать даже на здорового бойца непосредственно перед очень серьезной битвой. Восстанавливает по 5 жизней в секунду, что очень хорошо, когда общий запас хитов невелик.

Book of Stones

Wall of Sand

Уровень 1, Мана 100, Элемент Земля

Создает вокруг героя стену из песка, который вредит всем проходящим через него врагам.

Wall of Screams

Уровень 25, Мана 100, Элемент Дух

Намного более мощная стена, чем предыдущий вариант. Полезна хотя бы тем, что не только вредит, но и пугает врагов

Magma

Уровень 35, Мана 150, Элемент Огонь

Аналог Fire Storm, хотя действует в два раза слабее и захватает очень небольшой участок площади. Однако тратит немного маны и наносит более мощный урон. Вредит герою

Wall of Elements

Уровень 50, Мана 160, Элемент Все

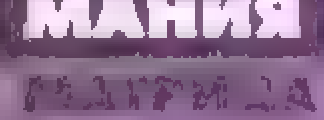
Создает стену из всех пяти магий. Это значит, что заклятие подействует на всех существ, даже если у кого-то из них будет иммунитет к определенной стихии.

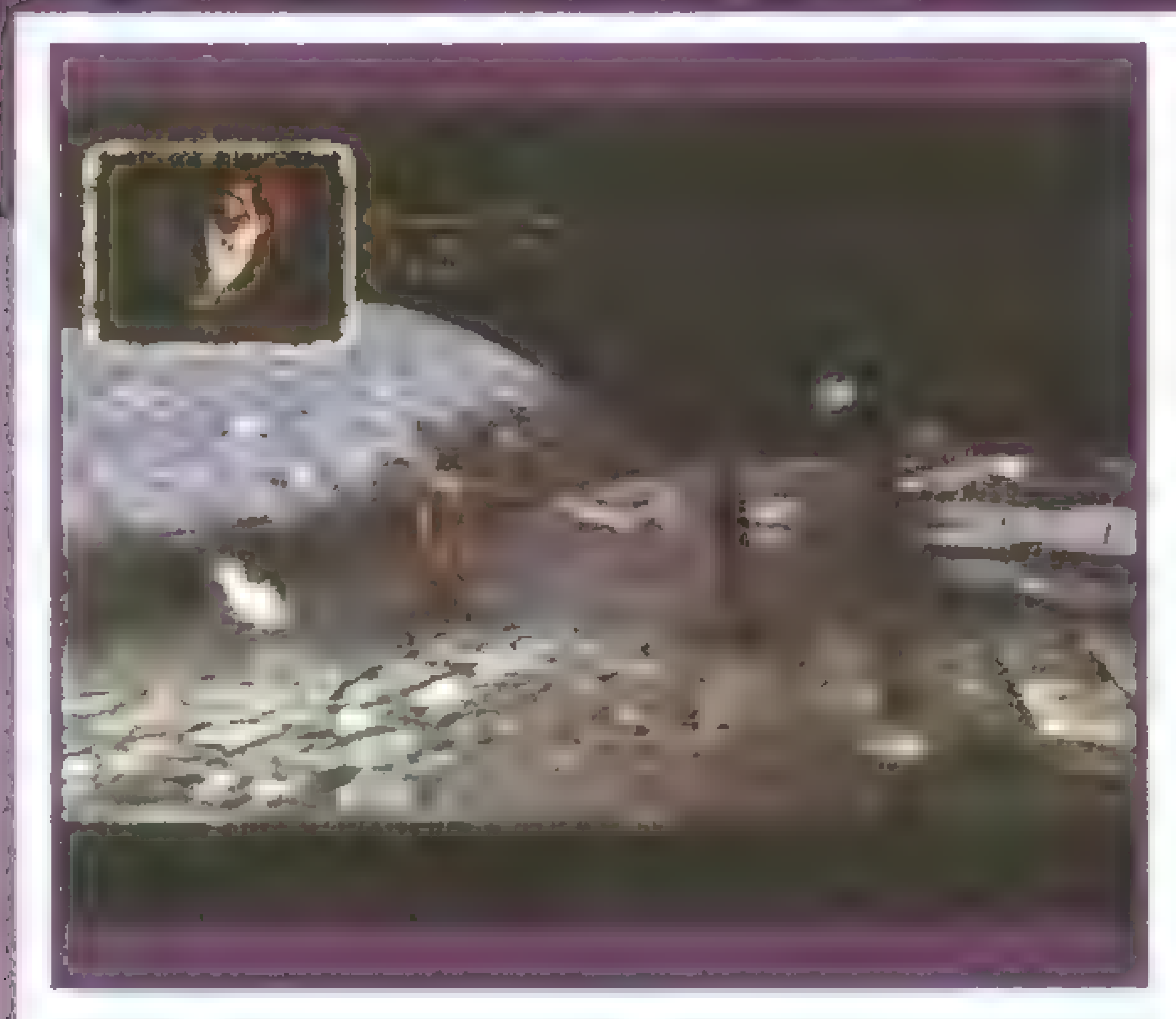
Earthquake

Уровень 60, Мана 350, Элемент Земля

То же самое, что и **Stone Rain**, только дольше действует и точнее бьет по большей площади.







уровень магии до максимума. Приготовьте булаву, наденьте плащ защиты от магии Духа (так урон от атак Епископа уменьшится в четыре-пять раз!) и ступайте вперед. Показали заставку со злобным клириком и скелетами? Быстро отступайте назад (в то место, где вы стояли, ударят колдовские снаряды) и выманивайте скелетов назад, подальше от их босса. Уничтожьте их, сохранитесь и идите громить все еще ожидающего вас Епископа. У него 1000 жизней, но он очень плохо переносит атаки огненными шарами. Каждый такой мячик будет снимать примерно по 65-70 жизней. Бегайте вокруг врага кругами, так вы сможете благополучно избежать удара колдовскими снарядами или серией метательных ножиков. Как только Епископ их кастонет, останавливайтесь и делайте два залпа огненными шарами. Избегайте рукопашной! Через минуту жизни босса уменьшатся до половины, и он начнет лечится. Это очень для вас хорошо: вылечивает он всего 25 жизней, а в это время вы сможете снять с него сотню-другую тех самых жизней. Правда, лечиться Епископ сможет при условии, что вы не уничтожили огнем тело в Канализации. Как только враг будет повержен, забирайте посох (Staff of Lore) и руну *Rune of Cloaks* и с алтаря — книгу (**Book of Hades**).

Выходите на свежий воздух и бегите к Shadow Pass, на север. Откройте дверь ключиком шахтера (Farmer's key) и уничтожьте двух теней. Если чувствуете, что они побеждают, то выйдите из области, подлечитесь и вернитесь. Возьмите с тела одно кольцо

Дальше вы окажетесь в области лагеря наемников: убивайте их посохом Епископа. Не забудьте, что им можно совершенно бесплатно и неограниченно лечится! Старайтесь до битвы дать залп огненным шаром и добивайте врага врукопашную. Уничтожив врагов поодиночке, соберите и наденьте их броню. Пройдите лагерь насквозь и выйдите к области захоронения семи королей Уничтожьте наемников и найдите все семь гробниц: шесть маленьких и одну большая, имени Horath'a. В маленьких разберитесь с обитателями в виде королей нежити (750 жизней, но слабая атака.. не снимайте плащ защиты от магии Духа!) — посох их убивает легко. Найдите три различных руны (*Rune of Fears, Rune of Breaths, Rune of Medicines*). В одном из маленьких захоронений, в саркофаге, вы обнаружите мешочек, а внутри будут лежать магические сапоги с +5 к скорости. Только не надевайте их: они в очень плохом состоянии и, если их не подремонтировать, могут сломаться в первой же битве!

В могиле Horath'a найдите кузницу-артефакт с охраной из нескольких гаргулий и поговорите с телом покойного монарха (Death's Recollection). Сохранитесь и ступайте к выходу. Вот тут-то вас встретит Лорд Гаргос, огненный демон. Кастуйте на себя найденные в обители Епископа свитки с Haste и Shield и готовьте к бою посох. Бой будет упорным, но в результате подлечиваний выиграете именно вы. Заберите магический огненный меч упокоенного врага и ступайте в Мадригал. Как только вы окажетесь в Ravenscar (спиной к двери, которая вела в Shadow Pass), бегите на юго-восток и найдите огражденный деревянными перилами вход в подземелье. Зайдите в комнату за открытой дверью и из шкафа возьмите ключик Выходите через пролом в стене, в темную часть пещеры. Доберитесь до зала с кожаными сапогами в центре и отсюда ищите узкий проход, который должен вывести вас к огромным двойным воротам с изображением драконов. Откройте их ключиком, который вы нашли пару минут назад, и заходите внутрь. Уничтожьте суперскелета с 1250 жизнями и заберите его ключ. Откройте

Book of Storms

Scorch

Уровень 1, Мана 150, Элемент Огонь

Пускает волну огня, попавшие под нее враги на некоторое время загораются и теряют жизни. Хорошо в качестве пробной артподготовки.

Frost

Уровень 30, Мана 100, Элемент Вода

Создает минное поле из снежинок; попав на них, враг теряет немного здоровья и на время замораживается, вернее, парализуется.

Insects

Уровень 50, Мана 200, Элемент Воздух

Стая жалящих пчел. Не действует на нежить, но против живых созданий очень даже ничего. Плюс к всему прочему вызывает у них временное помутнение рассудка.

Stone Rain

Уровень 70, Мана 400, Элемент Земля

С неба быстро падают камни. Бьют по небольшой области, действуют недолго и не приносят вам вреда.

Firestorm

Уровень 95, Мана 600, Элемент Огонь

С неба падают огненные метеоры. Бьют по очень большой площади и довольно долго. Применяются против нескольких крутых врагов. Если пустить против одного врага, то большинство метеоров ударят мимо. Вредят вам.

Book of Trinkets

Spot Item

Уровень 1, Мана 10, Элемент Земля

Найти маленькую вещь.

Storm Cease

Уровень 14, Мана 15, Элемент Воздух

Улучшает погоду: останавливает снег, дождь и уменьшает ветер. Чуть улучшает ориентирование на местности.

Soul Seeker

Уровень 16, Мана 15, Элемент Воздух

Находит ближайшую живую душу Не обнаруживает нежить и плохо действует на демонов.

Firefly

Уровень 18, Мана 15, Элемент Огонь

Освещает местность разноцветными светлячками. Нужно в темных подземельях. Хотя, с другой стороны, все темные подземелья вполне спокойно можно игнорировать .

Path Find

Уровень 20, Мана 15, Элемент Воздух

Находит вход в другую область или пещеру. Полезно, если заблудились.



двери рядом, но прежде чем выходить на свежий воздух, возьмите из саркофага руну *Rune of Arrows*.

Идите в Мадригал. Праздник начался, все радуются, а вы узнаете тайну мистического монумента в центре города. Говорите с Хранителем (вы потеряете посох Епископа!) и через разговор отдайте ему найденные ранее артефакты: Кузницу, Череп, **Book of Hades**. Теперь, в своей цитадели Hex, вы сможете многое.

1. Брать у алхимика составленные им зелья; периодически возвращайтесь, чтобы получить новое. Возьмите со стола два зелья и кольцо с +5 к Силе.

2. Чинить оружие у кузнеца (возьмите броню Саламандры с защитой от магии Огня); за раз можно починить несколько вещей, чтобы потом вернуться и починить остальное.

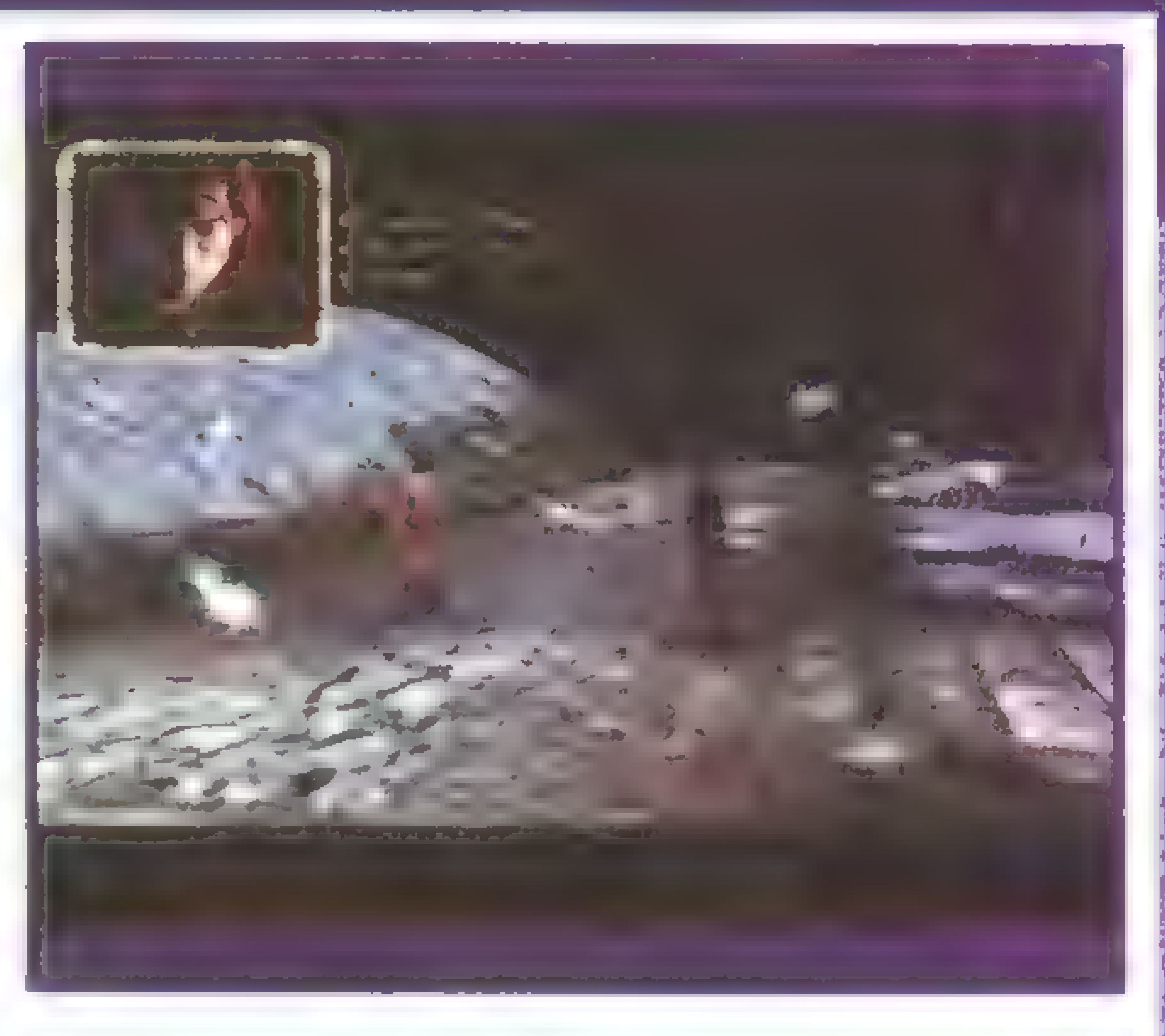
3. Брать сданные на хранение вещи у Хранителя (вы можете "бросить" ему любую вещь, если в любой момент в любой области щелкнете вещью на пентаграмме в инвентори)

4. В библиотеке отдавать книжки и читать информацию по известным заклятиям Тут же реально собирать свитки с усиливающими заклятиями. Через некоторое время они восстанавливаются

Теперь вернитесь к лагерю наемников и собирайте с тел всю броню и мечи, чтобы переслать их в Hex. Потом вернитесь туда через камень в Ravenscar и отнесите кузнецу Мадригала на продажу. Зайдите в гости к дядюшке и уничтожьте его убийцу (наденьте найденную броню Саламандры!). Возьмите посох — его можно очень выгодно продать у кузнеца.

Вам требуется набрать как минимум три тысячи, чтобы купить у мэра **Book of Knives** и **Book of Cloaks**

Пора в славный город Shadowguard, место обитания рейнджеров и вампиров. Идите к причалу, на котором начали игру, и договоритесь с паромщиком о вашем путешествии на другую сторону реки



Вначале исследуем область, чтобы найти массивный замок Внутри него вас встретит оппозиция в виде Раала и его свиты Уничтожьте их, чтобы забрать зелья и топор. Выходите и по дороге попадите в область Church Ruins. После вставки-разговора со Скорном (а это был именно мастер-демон) идите вперед: слева увидите покосившиеся церковные ворота. Зайдите внутрь дворика и сражайтесь с Раалом (не много ли их тут развелось?) и Тенью. В выпавшем из врага свитке можно найти массу полезного. Вернитесь на дорогу и идите, пока справа (на юге) не окажется песчаная дорожка в область Eastern Fens. Это будет до того места, как дорога повернет на север В новой области бегите на юго-запад, и окажетесь у круга камней с алтарем посередине — запомните это место. Теперь пройдите вдоль берега реки на восток и найдите узкую дорожку на юг. Она приведет к месту сражения Братьев (Bloodkin) и зомби. Помогите уничтожить нежить и в разговоре с Бейном, главой Братьев, отказывайтесь идти вместе с ними (в любом случае вы получите амулет Братьев). Используйте треугольник в центре лагеря, чтобы попасть в Hex, и вернитесь обратно Сейчас идите исследуйте местность, чтобы найти второй мостик из земли, который приведет к покойнику и длинному луку. Возьмите все ценности и выходите к Church Ruins Бегите прямо по дороге, пока не слева не увидите несколько колонн: за ними вход в пещерку с ценностями и одним Hex Staff. Возьмите, вернитесь на дорогу и по ней идите в город Shadowguard. Первым делом используйте монумент Hex и исследуйте город. Если пойти в проход в западной стене, то попадете на городскую пристань: здесь требуется поговорить с лодочником и получить квест найти его карту. Также пообщайтесь с купцом на торговой площади и купите у него за 7000 *Rune of Stones*. Если вы не купите у него руну сейчас (из-за недостатка финансов), то реально встретить его еще раз почти в самом финале игры.

Выйдите обратно в город и рядом с проходом к пристани найдите дом кузнеца, таверну и здание алхимика. Зайдите в таверну и после сценки прочитайте выпавший из наемного убийцы свиток. Появится новый квест: спасти городского гробовщика от Гильдии. Далее загляните к кузнецу и возьмите квест: отнести кусок металла кузнецу Мадригала. Сделайте это через монумент — и получите весьма крутые наручни. Если от дома кузнеца пройти по дороге чуть на восток, то слева будет дом мэра, а справа — храм вампиров (вход с обратной стороны!). За домом кузнеца, на юге от него, будет большой дом. Здесь живет гробовщик, поговорите с ним и готовьтесь к бою с четырьмя убийцами. Хорошо сработает пара-тройка файерболов, так как противники у вас неторопливые и любят кучковаться. Откройте дверь в комнату и обыщите кровать: в ней будет книга магии **Book of Corpses**. Выйдите из дома и зайдите к мэру города: поговорите с ним о карте и идите к лодочнику на пристани. Приготовьте оружие к бою (а лучше — атакующее заклятие вроде Shards) и уничтожьте солдата. Возьмите карту, и лодочник отвезет вас к острову Rainbow Island. Бегите на восток, до яркого монумента, и сворачивайте от того на юг. Бегите прямо, не ввязываясь в драку, и вскоре окажетесь у входа в заброшенный храм Войдите внутрь и прикоснитесь к монументу: вы отключите все огненные напольные повушки

Ступайте вперед и направо: так вы встретите солдата и Капитана с золотой цепью-оружием. Уничтожьте их магией. Кстати, если бы вы не отключили ловушки, то оба противника были бы мертвы без всякого боя, но и вам пришлось бы постоянно лечиться из-за огненных ловушек (броня Саламандры!). Добежав до гроба, вы получите артефактный молот, Blood Master. Сразу



те вдоль северной стены. Откройте ворота посередине ее, и окажетесь в церкви Братьев. Идите точно по прямой, и вскоре достигнете короля, Lord Bane. Поговорите с ним обо всем и отдайте Blood Master

Оказавшись на новом месте, идите в проход, в сторону которого смотрит король. После сценки начнется первая битва с нежитью. Ваша цель — оба вампира, а менее опасные зомби пусть достанутся Братьям. Хорошо работает заклятье Holy Radiance, оно на время отпугнет большинство из врагов. Не допускайте больших потерь среди ваших союзников (по -50 экспы за каждого) и не подставляйтесь под их удары. Лучше всего оббежать врага с другой стороны, так вы и Братья не будете мешать друг другу. Как закончится битва, готовьтесь ко второй такой же. Опять ваша цель — вампиры. Третье сражение, у ворот крепости, будет интенсивнее, тут, возможно, пригодится пара применений Holy Radiance. Далее вы оказываетесь внутри замка вампиров — тут надо вернуться назад, чтобы помочь одинокому бойцу справиться аж с четырьмя противниками. Битва внутри замка будет непростой: вам требуется уничтожить трех вампирш, пока товарищ Бейн бьется с боссом. Через некоторое время Бейн будет убит, при этом, если вы не успели уничтожить вампирш, они исчезнут сами. Быстро хватайте молот Blood Master и кастуйте Stone Skin. Драка будет не очень сложной, после нее покопайтесь в сундучке

Выходите на улицу и с Братьями вернитесь в город. В следующей от вашей спальни комнате будет книга магии **Book of Breaths**. Возьмите ее и отнесите в библиотеку. Читайте колдовскую книжку из инвентори, которую вам подарили во время торжественной церемонии. Она телепортирует вас в руины Talendrah. Пройдите чуть вперед и получите в качестве компаньона алхимика. На полной скорости бегите на юг, на первом перекрестке поворачивайте на восток, минуйте следующий перекресток. На другом перекрестке сверните на север — добежите до Hex-монумента. От последнего вам требуется бежать на запад, к большой площади со ступенями. Соберите вокруг себя побольше врагов и врубите заклятье массового поражения вроде Magma (если ваш союзник попадет под него, то он пострадает не сильно). Старайтесь, чтобы солдаты не атаковали алхимика, а если они попытаются сделать это, то поставьте любую магическую стенку. Убейте вражеского командира и возьмите его кольцо, увеличивающее силу на +5, а также двуручник. Далее поднимите свой Combat до 30, и сможете этим мечом очень эффективно колоть. Подходите с алхимиком к стенду рядом с искрящимся фонтаном магии. Битва с огненным демоном Гаргосом будет чрезвычайно легкой: только наденьте броню Саламандры и приготовьте к бою двуручник, которым вам надо будет колоть (3-я атака) врага. После битвы осталось обыскать шатер в углу площади: из него выпадет книга магии **Book of Storms**

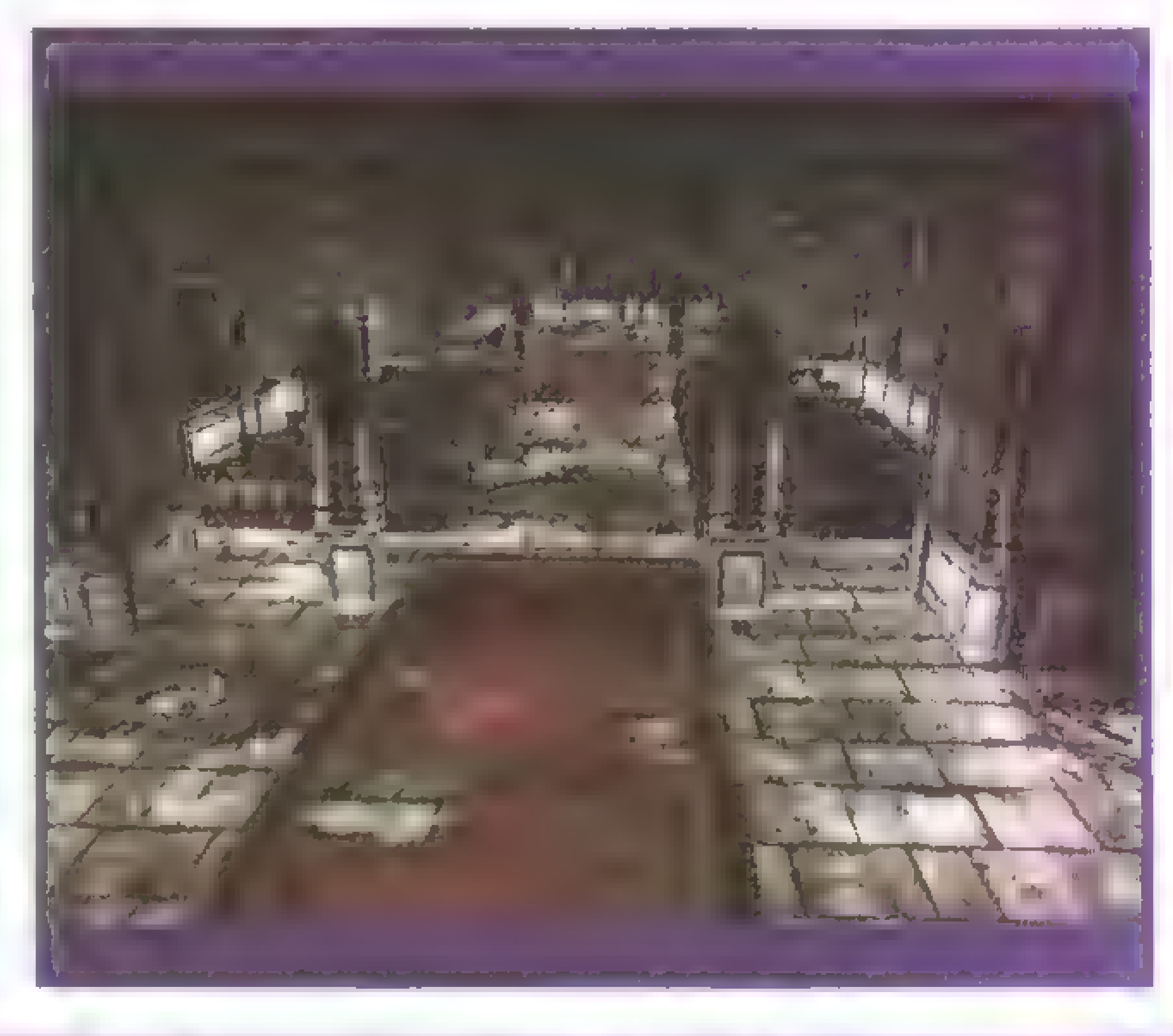
Телепортируйтесь обратно в Мадригал, там будете неприятно поражены присутствуем на улицах вражеских солдат. Поговорите с мэром города и Братом в домиках в южной части города. Оба они дадут квесты. Перенеситесь в Eastern Fens, уничтожьте врагов и бегите на север. Вы должны попасть к монументу с алтарем, которые вы раньше видели. Убейте вначале обоих солдат, а потом и магичку. Как только последнее будет исполнено, вы окажетесь в пустынном городе Thardolin. Зайдите в дом рядом и за разговором переоденьтесь

Идите внутрь дальнего корабля и поговорите с адмиралом о работе. Бегите к южному выходу из города. Оказавшись в области Oasis, вначале сходите на запад — там живет безумец, который расскажет массу интересного. В пещере за его спиной лежит плащ защиты от магии Воздуха. Вернитесь к входу в город и теперь идите на восток. Поговорите с солдатом, и он пропустит вас. Пообщайтесь с живущей в саду королевой. В центре карты живут фанатики-культисты,

берите его в руки — это лучшее оружие из всех, что у вас есть. Уничтожьте всех солдат в пределах видимости, не забывая отсылать в Hex их вещички. Бегите к яркому монументу, а от него на восток: там будут два отряда солдат и военные корабли. После боя вернитесь к монументу и телепортируйтесь в Shadowguard. Бегите к храму вампиров, внутри используйте ключ гробовщика на запертом саркофаге

С помощью заклятья Purify на артефактном молоте убейте вампиров и из комнаты справа заберите плащ с защитой от магии Воды. На севере вас ждет ведьма и два монстра: вначале сделайте пару Purify даме, уворачиваясь от отравляющих заклятий. Двух тварей вы вынесете легко. Двери, ведущие дальше, заперты — выходите из храма и пройдите к городскому монументу. Красно-синяя калитка рядом с ним открылась — вам туда. Вы повстречаете Брата, после разговора с ним заходите в дом с двумя охранниками.

В южной части дома найдете комнату с ящиками: два самых дальних из них содержат несколько бутылочек с взрывной и отравляющей смесью. Рядом будет библиотека: на книжных полках найдутся такие книги, как **Book of Fears** и **Book of Stones**. Теперь подойдите к двери охраняемой двумя стражниками и послушайте разговор. Зайдите внутрь и деритесь с человеком в плаще, пока ваш союзник разбирается с убийцами. Деритесь с помощью Blood Hammer! После победы не забудьте подобрать ключ. Выходите из дома и идите к храму вампиров. Откройте ключом дверь и идите на север. Теперь на востоке будет зал с магическим луком и волшебными стрелами. А на западе вы найдете легендарный меч, Messenger, очень эффективный против демонов. Как только вы подойдете к сему артефакту, появятся два Раала — будьте готовы к встрече с ними. Взяв меч, выходите в город и шагайте вдоль северной стены. От-



которые охраняют колодец — Jaard's Well. В юго-восточном углу карты находится Hex-монумент и переход в область Deep Desert.

Тут начнется самое веселье! Неподвижные растения, плюющиеся ядом, лучше оббегать, а пустынных призраков желательно уничтожать с помощью Purify. Вам требуется найти два заброшенных храма. В одном из них будет руна *Rune of Storms* и жезл изгнания демонов. В другом — мощный демонический маг и руна *Rune of Glyphs*. Забейте противника в рукопашной и поднимите флейту. Осталось вернуться в пустынный город и говорить с адмиралом. Он даст новое задание — подложить бомбу. Идем к северным воротам и кидаем бомбу прямо перед северной стороной тележки. Вернитесь к адмиралу и смотрите сценку. Забегайте во дворец и восстанавливайте ману и жизни. Наденьте плащ защиты от магии Воздуха и идите вперед. Начнется бой с демон-лордами Химерой и Инкубусом. Против Химеры, который кидается заклятиями земли, используйте несколько молний Lightning — они действуют очень круто! Осталось уничтожить второго босса, а сделать это легче всего с помощью Spirit Knives, только стойте на месте и периодически подлечивайтесь. После победы поговорите с королевой и телепортруйтесь в Мадригал.

Тут сразу начнется сражение с толпой крысодемонов. Они очень выносливы и берут числом, посему битва может немного затянуться. Советую скастовать **Magma** или **Firestorm** на всю толпу, стараясь, чтобы не убить случайно облаченного в золотистую броню Hammer. Остальных солдат можно нечаянно убить — не страшно. После сражения выходите к области *Eastern River* и слева от выхода найдите дыру в ледяной стене, которая примыкает к городской стене. Это и есть вход в канализацию города. Зайдите внутрь и уничтожьте колдуна мечом *Messenger*. Вернитесь в город и сразитесь с демоном. Хорошо работает **Earthquake**. Далее берите из врага свиток и бегите на пристань города. Поговорите с братьями, купите **Book of Glyphs** у зарубежного купца на рынке возле таверны. Вернитесь на центральную площадь Мадригала и у **Hex**-монумента прочитайте свиток колдуна



Оказовшись в новой области, бегите за Братом и попутно готовьте к использованию заклятье Purify. Им быстро уничтожайте попадающиеся на пути зомби. Как только вы дойдете до перехода в следующую область, обязательно максимально вылечитесь и восстановите ману Зайдя внутрь, готовьтесь к драке! Кастуйте StoneSkin и убивайте врага. Если вы будете проигрывать, то на помощь придет кузнец Hammer, только при этом погибнет. После сражения вы окажетесь на вершине ледяного замка, без оружия и всех вещей. С врагами в виде демонов-скелетов вы с одной булавой не справитесь: кастуйте по паре Purify на каждого врага. От точки старта бегите налево, а оттуда — в красный телепорт Как окажетесь в комнате с двумя телепортами, смело игнорируйте обои и по дорожке дойдите до монумента. Активизируйте его и вернитесь к двум телепортам. Теперь заходите в синий и бегите прямо до другого синего телепорта. Он перенесет вас к вещичкам. Возьмите их и заново экипируйтесь, чтобы потом через портал попасть обратно к телепортерам. На сей раз вступайте в красный и бегитете до другого красного телепорта. Как начнется сражение с Лилит, королевой демонов, примените Earthquake. Заберите меч Messenger и в новой области сразу уничтожьте магией толпу демонов. Можете применить халявный Purify, который появился в вашем мече, или уничтожить их в рукопашной схватке. Бегите вперед и готовьтесь к сражению с еще одной толпой проклятых созданий. Ваш меч, кстати, наносит нехилые удары под 500 жизней — пользуйтесь этим. Постарайтесь быстро убить всех пять магов, а затем разделаться с обычными тварями. После гибели последнего колдуна (у каждого будут мешочки с волшебными стрелами) откроются громадные двери по бокам.



На новой карте идите к нарисованной на полу пентаграмме и от нее найдите узкую тропиночку к тронной зале Скорна, самого могущественного из повелителей демонов. Идите за ним и готовьте заклятие Magma, надевайте доспехи Саламандры и смело идите к пентаграмме (за троном, к слову, лежит бутылочка маны). Раз пятнадцать кастуйте огненный смерч и заставьте босса пробыть под ним как можно дольше. Скорн смотается, но появятся четыре его колдуна: два из них плохо сопротивляются Magma, третий — Earthquake, ну а четвертого вынесите в рукопашной. Бегите туда, куда направился Скорн, и попадете в область Well of Souls (Колодец Душ). Ваша задача — магией убить всех четырех союзников-хранителей. После смерти каждого откроются охраняемые ими двери, наступите на колдовской круг за ними. После того как все четыре круга будут активизированы, останется поговорить с человеком в плаще, который появится в центре области. После чего телепортируйтесь непосредственно к Колодцу душ. Убейте Скорна и заходите в Колодец.

Примечание: в процессе игры, после победы над Гаргосом в руинах острова Talendrah, вы сможете посетить еще три мира. В одном из них надо уничтожить чемпиона королевы Фей. В другом, Infernal Mines, отдать прикованному персонажу кусок алмазожелеза и отнести ключ человеку у ворот (демоны элементарно убиваются Purify). В третьем мире надо уничтожить некроманта Некронома и его вампиров. Все эти задачи не обязательны, но вы можете их выполнить, если нет желания в самом финале убивать Хранителей. Причем в Infernal Mines у главного босса найдется суперкрутая броня из алмазожелеза, а в царстве фей обнаружатся крутые вещицы из зачарованной кольчуги. ■

Ростислав Хабаров
Кирилл Шитарев

Diablo II

Назад в Преисподнюю

R&S: Вердикт

Рейтинг "Мании": 9.0

ЧТО: Rogue * **КТО:** Blizzard/Havas/SoftClub * **НА КОГО:** Diablo
СКОЛЬКО: PII-266, 32(64)Mb * **ВМНОГЕРОМ:** А то как же! * **РАЗМЕР:** 3 CD

Распечатывая коробку...

...с "Диаблой 2", вы наверняка ожидаете, что все, что вы там увидите, уже давно знакомо, пройдено неоднократно во время бессонных ночей, проведенных на Battle.Net. Теперь приготовьтесь удивляться: в D2 подход к магии сильно отличается от того, что было раньше. До этого персонаж мог выучить любое заклинание посредством нужной книжки, во второй же части все знания заранее "прошиты". Это означает, что к выбору персонажа нужно подходить с особой осторожностью, тем более что персонажей теперь гораздо больше: Amazone, Sorceress, Barbarian, Necromancer и Paladin. Ниже мы привели краткое описание всех классов с довольно полным разъяснением умений и заклинаний. Надеемся, что это поможет сделать правильный выбор и избавит вас от необходимости проверять на собственных ошибках все то, что мы выкопали специально для вас. Хочется отметить еще одну способность, существенно отличающую вторую часть от первой: мы не заметили ограничений на рост атрибутов. Это означает, что можно выбрать Sorceress и качать ей только силу и скорость, нарядить ее в самую мощную броню и вооружить самым мощным топором. Только кому это может понадобиться!?..

И еще одно. Если вы ожидаете такого же разнообразия лабиринтов, то ваши ожидания не оправдались: во-первых, в основном драки идут на открытых пространствах, а во-вторых, математическая часть, отвечающая за генерацию уровней, страдает искусственным идиотизмом. С другой стороны, играть синглплеер стоит лишь для ознакомления. Ибо игра практически полностью заточена под мультиплеер.

Магичка

Собирайте бутылочки с Rejuvenation и складируйте их все в сундучок. Также полезно класть в него все найденные зелья маны, оставляя в инвентори штучки три-четыре. Старайтесь не тратить бутылочки с маной. Помните, что они (в отличие от напитков здоровья) не продаются, а только находятся самолично героем в его приключениях!

Особое внимание уделите подбору посоха для вашей колдуньи. Старайтесь купить такой, что повышает способность Warmth на 3 (максимальное повышение навыка или заклинания с помощью посоха — это плюс три единицы!), а также увеличивает на те же три очка ваше самое любимое заклятие Glacial Spike, Blaze, Chain Lightning или иное.

Старайтесь покупать и находить магические амулеты и кольца, которые дают ману за убийства или позволяют быстрее кастовать заклинания (of Apprentice или of Magus).

Умение вовремя отступить, чтобы восстановить ману, — самое главное умение. Пользуйтесь им почаще. Очень полезно периодически возвращаться в город, чтобы поговорить с продавцом, который автоматически восстановит ману и жизни героини.

Не гонитесь за большим Defense Rating, лучше увеличьте защиту от магии или добавьте Faster Run/Walk, чтобы быстрее убегать от врагов.

Из всех характеристик выгоднее всего развивать Energy и немного подкачивать Strenght. Dexterity, а тем более — Vitality увеличивать почти бессмысленно. Почему очень важно почти все очки использовать на Energy? Конечно, очевидно, что это позволит накапливать больший запас маны... Чуть менее очевидно, что с увеличением запаса магической энергии заодно и ускоряется ее регенерация. Что касается силы, то эта характеристика нужна только для того, чтобы можно было носить крутые вещички вроде продвинутых сапог и тяжелых поясов с несколькими дополнительными слотами для зелий. Обычно к более мощным защитным причиндалам (читайте: требующим большой силы) добавляются очень классные волшебные усилители. Какие магические усилители вам нужны? Из более-менее распространенных — это увеличение количества жизней и ускорение регенерации маны. На ранних этапах вам очень нужны вещи вроде кольчуги of Tiger, прибавляющие жизней этак под 30. Ну и потом предметы of the Colossus, увеличивающие максимальные жизни сразу десятков на пять-шесть, тоже не помешают.

Ваша задача — избегать рукопашного боя. Поверьте, даже если вы более-менее хорошо отобьетесь от врага, вы все равно потеряете некоторое количество жизней (лучше уж потратить ману, которая сама восстановится) и еще уменьшите прочность вашего оружия и доспехов. Некоторое ко-



личество жизней вы все равно будете терять от вражеских дистанционных атак и атакующей магии, поэтому забейте первые три слота бутылочками лечения, а четвертый — напитком маны, на всякий "пожарный"

Чтобы эффективно играть за магичку, старайтесь использовать как можно более убойные заклятья таким образом, чтобы они не съедали сразу весь запас вашей маны

Волшебница может пойти по нескольким путям развития. Она может попытаться выучить все доступные заклятия, имея в каждом из них по единичке или двоечке. При этом урон от каждого заклятья будет небольшой, и их эффективность будет невелика. С другой стороны, магичка сможет подбирать под каждого врага или ситуацию особое сочетание заклятий. Например, можно скастовать на быстрого врага Ice Bolt, чтобы замедлить его, затем переключиться на более убойный Fire Bolt и обстрелять врага на расстоянии. Следующим заклятием, когда враг подберется поближе, станет Inferno. Однако, повторяю, имея богатый репертуар заклятий, вы сможете более гибко подходить к битве с каждым врагом, но с другой стороны, каждое заклятие будет не очень сильным. Если сможете компенсировать отсутствие мощи правильностью применения, то вперед

Другой вариант — качать "огненную", "ледяную" или "электрическую" колдунью. Такой подход хорош тем, что каждое заклятие выбранной стихии будет хорошо прокачанным. С другой стороны, если вы нарветесь на монстра с большим сопротивлением именно к вашей стихии, то драться с ним будет посложнее

Третий вариант, выбранный мной, — качать все три стихии, но не полностью, а только выбранные "ветки" развития. Например, в ледяной стихии я отказался от всех трех "щитовых" спеллов. Если до меня доберется сильный монстр, то они не помогут, а от слабачка я и так отобьюсь. Из "молний" не стал качать ветку, начинающуюся с телекинеза. В стихии Огня неразвитой осталась ветка, начинающаяся с Fire Bolt

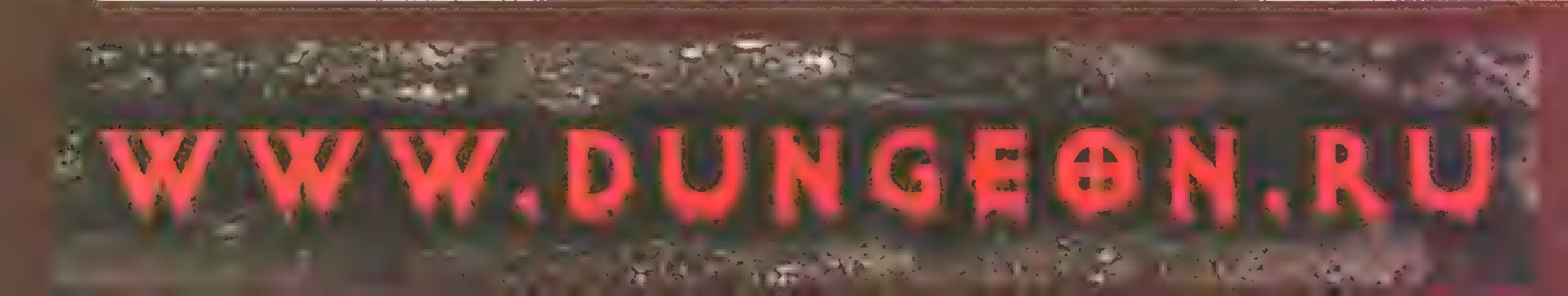
Ваша цель — подобрать пять-шесть заклятий таким образом, чтобы на каждую возможную игровую ситуацию одно из них было максимально эффективно. Советую найти одно заклятие, поражающее одиночную цель. Например, молния или Ice Blast. Вторым может быть колдовство массового поражения: Glacial Spike, к примеру, или Fire Boll. Третьим и четвертым станет колдовство, применимое в специальных ситуациях: Cold Nova и Inferno. В качестве пятого хорошо Blaze или любое другое заклятие, тратящее мало маны, но требующее время на применения (пока вы его используете, у вас успевает восстановиться чуток маны)

Ледяная стихия

Важное примечание. Если замороженного противника разбить или еще раз сильно заморозить так, что у него кончатся жизни, то он превратится в кучку битого стекла на земле и растает. Уничиженных подобным образом тварей нельзя воскресить вражеским шаманам и их тела нельзя использовать ни вам, ни противнику. Ну, например, тварь с четвертого эпизода не сможет использовать тела в качестве снарядов

Ice Bolt

По количеству повреждений, по быстроте кастования и по скорости полета



проигрывает похожему по действию Fire Bolt, но, тем не менее, отличается от последнего тем, что на значительное время примораживает монстра, раза в два притормаживая его движения и атаки. Очень полезно против быстрых противников, дерущихся в рукопашной схватке. Притормозили чуток — и палите в них из всех стволов

Ice Blast

Заклятие позволяет заморозить на время врага, полностью его парализуя. Крутых "именных" тварей и монстров-чемпионов, к глубокому сожалению, не парализует, но на время притормаживает. Советую взять именно это заклятие при получении шестого уровня

Frost Nova

Абсолютно не боевое заклятие, но полезное при тактическом отступлении. Довольно большой круг синего пламени притормаживает всех врагов, оказавшихся недалеко от колдуньи. Вначале используется для разгона мирных демонстраций из всякой мелюзги. Один-два раза применили в центре тусовки демонят — и они мертвы Во втором и дальнейших актах применяется для торможения особо быстрых врагов Ведь если применить Ice Blast, то есть шанс промазать (это раз), а во-вторых, надо развернуться в сторону врага и потерять немного драгоценного времени, которое враг использует, чтобы уменьшить расстояние между вами (это два). Если надо смыться (не забудьте включить Blaze!!!), то самое оно


Первое, что вы видите, очутившись в мире второго Диабло.

Frozen Armor

Действующая некоторое время магическая защита, увеличивающая уровень брони и замораживающее всех, кто атакует колдунью. К сожаленью, не очень полезная штука, так как всем известно, что правильно! Колдуньи врукопашную не дерутся! А постоянно подновлять заклятие, которое почти не помогает, себе дороже Можно попробовать применять вместе с Inferno, если последнее достаточно прокачано

Shiver Armor

То же самое, что и Frozen Armor, но чуток посильнее и наносит небольшие повреждения всем атакующим героиню врагам.

Chilling Armor

Мстит стреляющим врагам, посылая им в ответ подарочки изо льда. Так же малоприменимо в большинстве тактик, как и две предыдущие брони.

Glacial Spike

То же самое, что и предыдущее заклятие, но только наносит большее урона и задевает нескольких рядом стоящих тварей. Этакий замораживающий Fire Ball. Очень эффективное заклятие и почти единственное спасение, когда врагов много, они подошли почти вплотную, а отступать вам некуда. Хорошее заклятие против стрелков и магов, а также против всех быстрых противников

Blizzard

Шквал льдинок на большую территорию Бьет врагов, а также их притормаживает. Рулеззз против толп медленных, толстых и больших тварей. Чем меньше и быстрее тварь, тем хуже сработает. Хорошо использовать в последнем акте. Полезно кинуть на врага и через пару секунд — на себя. Так враг, который бежит вам навстречу, будет находиться под действием заклятия довольно долго

Frozen Orb

Достаточно дорогой по затратам маны сгусток льда, который наносит приличные повреждения (с помощью разбрасываемых во все стороны льдинок) и примораживает врагов на значительный промежуток времени. Применяйте, если имеете более-менее прокачанный запас маны.



Судьба таки настигла алчного до легкого заработка Вирта, знакомого вам по первой части. Но мы тоже алчны: нам предстоит прихватить с собой его ногу...


Эти твари, обитающие в катакомбах первого Акта, очень опасны в больших количествах.

Cold Mastery

Пассивное умение. Атаки магией льда получают возможность лучше преодолевать врожденное к ним сопротивление монстров. Обязательная штука для магов Холода.

Стихия Огня

Fire Bolt

Маленький огненный шарик, с которым вы начинаете свое знакомство с магией колдуньи. Очень быстро кастуется, стремительно летит, ест мало маны, но наносит небольшие повреждения. Иметь больше единицы в нем нет смысла

Fire Ball

Классический файербол, средней паршивости заклятие, поражающее нескольких противников, оказавшихся недалеко друг от друга. Середнячок: ни особо силен, ни особо слаб

Warmth

Классная пассивная способность, позволяющая увеличить регенерацию маны вначале на 30%, а затем — на 12% за каждое вложенное очко. Обязательно для прокачки магом, желательно развить уровня до 10-го... Можно также развивать, если изучение других заклятий вам пока явно не требуется

Inferno

Небольшой, портативный огнемет Струя огня идет от мага до тех пор, пока вы не отпустите клавишу мышки. Можно направить на одного врага, но никто не мешает и водить им во все стороны, чтобы окучивать нескольких противников. Хорошо использовать в связке с Ice Blast или другим замораживающим заклинанием, особенно против медленных и живучих "рукопашников". Если загнать стрелка или мага в угол, то этот вариант весьма неплохо сработает.

Fire Wall

Ну что можно сказать? Ест много маны, живет относительно недолго и создает не такую уж большую стену огня. Если прокачивать, то, может быть, и сойдет, но имеет ли смысл прокачивать, если есть вещи получше?!

Blaze

Идеальное заклинание, когда мало маны, много врагов и есть пространство для маневра. Требуется небольшая сноровка в использовании.. Самый простой вариант: медленно отходите от врага (убедитесь, что он следует за вами!) и виляйте — идите небольшими зигзагами. Отлично подходит против медленных, но сильных противников, дерущихся врукопашную Против стрелков почти не работает, применение на магах сказывается чуть более эффективно, чем на стрелках. Порой используется не для нанесения противнику вреда, а чтобы создать суматоху в стане врага.

Enchant

Позволяет оружию (дистанционному или ближнего боя) наносить дополнительные повреждения Огнем. В одиночной игре смысла применения нет

Meteor

В указанную точку падает увесистый огненный подарок с небес. Радиус не очень большой, но наносит неплохие повреждения и делает это сразу, почти без промедления. Хорош против небольших групп монстров.

Hydra

Из земли вырастает огненное создание, не очень долго плюющееся шариками из пламени. Не очень опасно для врагов, но если вложить несколько очков, то станет очень даже ничего. Применяется, когда враги достаточно далеко, и желательно, чтобы их было несколько


Красота, которая убьет мир... если ей позволят.

Fire Mastery

Пассивная способность, увеличивающая урон от огненных заклятий. Обязательная вещь для магов, использующих два или более спелла данной стихии

Стихия Молнии

Charged Bolt

В ту сторону, куда направлено заклятие, летят несколько электрических разрядов. Летят они в случайном направлении и могут легко промазать. Если большая часть из них попадет в монстра, то он получит достаточно серьезные повреждения. Отличная штука против толп, тогда как Fire и Ice Bolt применяются против одиночек.

Telekinesis

Телекинез, воздействие на предметы силой мысли. Позволяет издалека подбирать вещи, воздействовать на двери и ящики, а также отталкивать монстров. Я бы не стал тратить на все это даже одно очко развития навыков

Teleport

Герой мгновенно переносится в выбранную точку. Используется для борьбы с неповоротливыми "рукопашниками". Полезно, если толпа демонов вот-вот зажмет магичку в углу.

Energy Shield

Мана принимает на себя часть получаемых повреждений, тем самым позволяя сохранить здоровье. Неплохое заклинание, если у вас хорошо развита регенерация и если потрачены очки на телепорт и телекинез

Static Field

Находящиеся недалеко от героини твари получают удар электричеством. Тесты в военно-полевых условиях, впрочем, показали не очень большую полезность заклятия. Слабенькое.

Nova

Во все стороны от персонажа расходится электрический круг. Тратит много маны и не очень сильно вредит монстрам. Радиус действия также невелик, то есть если враги выживут и подойдут поближе, то могут начаться проблемки. Так себе.

Lightning

Молния, которая бьет по врагам, проходя через их тела и вредя всем тварям, что оказались у нее на пути. Хорошо, если враги стоят не очень близко, но выстроились в очередь. Если близко и не в очереди, то советую Glacial Spike. Есть свои недостатки: во-первых, не проходит через всяческие препятствия вроде деревьев и маленьких стен, которые не служат преградой для различных шаров изо льда и огня. Во-вторых, кидая молнию, маг останавливается на месте и около секунды "держит" вызванное им колдовство. Различные шары, к примеру, можно кинуть за полсекунды и тут же продолжить героический путь, не заботясь дальнейшим полетом спелла. Вывод: молния — отличная штука в узких коридорах и против не очень быстрых врагов

Chain Lightning

Такая же по мощности штука, что и Lightning, но только способна сама нацеливаться на некоторых стоящих рядом врагов. Тратит чуточку больше маны, нанося урон дополнительным врагам. Поэтому намного эффективнее простой молнии, полностью заменяет ее

Thunder Storm

В течение некоторого времени на одного монстра, что находится недалеко от героя, падает одинокая молния. Промежуток между молниями большой, а урон — средний по величине. Полезно как дополнительное заклинание, которое тратит немного маны и чуточку облегчает жизнь в течении длительного времени

Lightning Mastery

Пассивный скилл. Все заклятия стихии Молнии тратят меньше маны. Для фанатов Chain Lightning и частых телепортов

Паладин

Развитие паладина зависит от целей, с которыми вы собираетесь его использовать. Если вы планируете использовать его в партии во время мультиплеерной игры, то развивать следует исключительно ауры, действующие на всю партию: Defiance, Prayer, Salvation. Также очень полезен будет Holy Bolt. Если этот паладин в партии нужен не для защиты и лечения, то можно выбрать более агрессивный вариант развития. Для этого следует развивать атакующие ауры. Например, Sanctuary, Holy Shock, Holy Freeze. В случае же, если паладин ходит преимущественно в одиночку, то рекомендуем вам развивать Combat Skills. В частности, Zeal, Charge, Vengeance.

Реальные отличия паладина от варвара заключаются в следующем: во-первых, в том, что паладин более универсально владеет оружием — ему не нужно специализироваться, чтобы владеть мечом, булавой и топором. Использует он эти оружия не простым способом, а с помощью специальных умений (см. ниже). Понятно, что

Ограничения

В игре присутствуют некоторые ограничения

Ограничение по скиллам: 20 уровень.

Ограничение по деньгам в инвентори: 10000 помноженное на ваш уровень.

Ограничение по уровням: 99 уровень.

Максимальный депозит: 500000

В зависимости от качества брони, замедляется движение персонажа



В период второго Акта этот пустынный город даст нам прибежище. Не находите - чем-то неуловимо напоминает Fallout 2?

универсализм — палка о двух концах... Во-вторых, у паладина нет пассивных скиллов. Поэтому, выбирая паладина, нужно подготовиться к тому, что придется очень активно работать пальцами, переключая необходимые скиллы и ауры. В-третьих, о чем уже упоминалось: ауры паладина не тратят маны и обычно действуют на много целей. И наконец, в-четвертых: паладин великолепно пользуется щитом. Вот хороший пример: повесьте на быстрые клавиши для щелчка правой кнопкой Holy Shield и Concentration. Для левой — Zeal, Charge и Fist of the Heavens. А дальше супостаты (предположим, группа магов, встретившаяся на пути) получают последовательно: дистанционную атаку Fist of Heavens по щелчку левой кнопкой, паладин повышает защиту Holy Shield по щелчку правой кнопкой, быстро переключается на Charge слева и Concentration справа, атакует группу непрерывной атакой. Дорвавшись до противника, переключается на Zeal и крошит худосочных спеллкастеров в капусту.

Некоторые умения паладина можно использовать не только для уничтожения противников, но и чтобы вовремя смыться. Например, сделав активной ауру Vigor и нажав "атаку" с "Шифтом" в сторону, противоположную врагу, наш бесстрашный герой улепетывает со скоростью раненого паровоза.

Не можем посоветовать начинать именно этим персонажам, потому что нужно постоянно держать в голове тактику, правильно и быстро назначать верные клавиши и успевать вовремя принимать правильное решение. А для этого сначала нужно хорошо разобраться в механике игрового процесса.



Портативное огнеметное заклятие, ловко спрятанное в рукаве у каждой уважающей себя колдуньи, позволяет приготовить из врага жаркое в рекордно сжатые сроки.

Защитные ауры

Prayer —

когда активна, эта аура медленно регенерирует жизнь для всей партии. Весьма полезная штука, особенно когда не хочется возвращаться в город, а стоит восстановить пошатнувшееся в боях здоровье. Особого смысла развивать ее до высоких уровней нет

Resist Fire, Resist Cold, Resist Lightning

В связи с наличием скилла Salvation, который делает то же самое, но одновременно, эти ауры мы даже не развивали, чтобы не тратить драгоценные скиллпойнты

Defiance

Активизация этой ауры очень сильно поднимает Defense Rating во всей партии. Если вы начали развивать этот скилл, то уж и не останавливайтесь: чуть-чуть развитый он не имеет смысла. Либо не развивать его вовсе, либо держать его активным, а тогда постоянно биться врукопашную, стоя в окружении толпы монстров.

Cleansing

Уменьшает время действия ядов и проклятий для всей партии. На уровне сложности Normal оценить полезность этого скилла практически невозможно. А вот уже на Nightmare эта аура используется весьма часто, так как хорошее проклятье может заставить вашего героя постоянно промахиваться или вообще убегать. Про яды и вовсе говорить нечего.

Vigor

Позволяет бегать и ходить существенно быстрее, заодно повышая стамину и скорость ее восстановления. Бесполезный на первый взгляд скилл оказывается крайне необходимым в случаях, если вас все-таки умудрились убить. Быстренько проскакать мимо засады монстров, моментально схватить свою амуницию и также моментально удрать в укромное местечко зализывать раны — все это аура Vigor.



Изящные орнаменты в восточном духе удаются художникам из Blizzard особенно хорошо. Гм... возможно, тому есть некие особенные причины?..

Способности "именных" монстров

Aura Enchanted — как и ауры паладина, это есть способность босса распространять на всех монстров поблизости какое-то полезное свойство: увеличение атаки, защиты, скорости или чего-нибудь еще.

Cold Enchanted — атаки монстра наделены силой Холода, которая наносит дополнительный урон и примораживает героя. Умирая, тварь взрывается, нанося дополнительный урон и снова примораживая.

Cursed — если монстр нанесет удар, то он проклянет героя, как это делает некромант. Наиболее часто встречается Amplify Damage.

Extra Fast — существо существенно быстрее двигается и атакует.

Extra Strong — существо наносит больше повреждений за атаку и более живуче.

Fire Enchanted — атаки монстра наделены силой Огня, который наносит дополнительный урон герою. После смерти существо взрывается, разбрасывая кровь и куски мяса.

Lightning Enchanted — очень опасный противник. Мало того, что босс атакует сильнее с помощью силы Молнии, но и он же выпускает сгустки молний (вроде Charged Bolt у магички), которые очень больно ранят. Рекомендуется атака с дальнего расстояния.

Magic Resistant — повышенная устойчивость к магическому воздействию. Магичке придется несладко.

Mana Burn — при попадании по герою монстр забирает часть его маны

Spectral Hit — к каждой атаке монстра случайным образом добавляется одна из магических сил (Огонь, Холод, Молния, Яд)

Meditation

Повышает скорость регенерации маны для всей партии. Лично мы этот скилл вовсе не развивали, так как маны паладин тратит очень мало. Но полезность его трудно переоценить, особенно если в партии находится пара боевых магов, делавших упор на развитии мощных атакующих магий. Паладин с развитым скиллом Mediditation, скорее всего, не боец, а тыловое обеспечение "дальней магической артиллерии".

Redemption

Одна из наиболее полезных аур. Позволяет освобождать души поверженных противников, видимо, искупая перед богами их грехи и злодеяния. В награду за это святое деяние вся партия восстанавливает жизнь и ману в огромных размерах. Очень хорошей связкой является высокоразвитая аура Redemption и боевой навык Fist of the Heavens (см. ниже). Убитые дорогим, но мощным заклинанием противники постепенно перекачиваются в жизнь и ману. С уровнем развития ауры повышается шанс на удачное искупление и растет количество восстановленных очков жизни и маны. Кроме того, в четвертом акте этот скилл избавляет партию от плевков неприятных "трупоедов".

Salvation

Полезность этой ауры трудно переоценить. Она очень сильно повышает сопротивляемость партии к элементальным заклинаниям. Ловушки и группы магов, пытающиеся проредить наши ряды, доставят неприятностей не больше, чем назойливое жужжание насекомых. Единственный минус в том, что аура должна быть активна, но на то у нас и паладин, а не варвар какой-нибудь

Атакующие ауры

Might

Усиливает повреждения, наносимые партией противнику. Не удалось заметить, чтобы аура усиливала силу магической атаки, но в рукопашном бою и при стрельбе из лука данная аура очень полезна.

Holy Fire

Бесплатно наносит огненные повреждения всем противникам, рискнувшим приблизиться на определенное расстояние к паладину. Самое приятное, что мана при этом совсем не тратится. Развивать этот скилл, пожалуй, не следует, так как у него есть более эффективный "старший брат" — Holy Shock (см. ниже).

Thorns

Отражает повреждения, наносимые игроку и партии, затем нехило усиливает их, после чего отправляет в противника, если он находится на достаточно близком расстоянии. При хорошей защите этот скилл практически бесполезен, так как он отправляет назад повреждения, получаемые игроком, а не направленные в него. Кроме того, сделавшие ставку на Thorns вынуждены почти все статпойнты перекачивать в Vitality, что с нашей точки зрения неразумно.

Blessed Aim

Увеличивает Attack Rating для всей партии. Аура может оказаться очень полезной при попытке расстрелять какого-нибудь именного монстрюка с дальнего расстояния. (Маловероятно, что аура будет полезна в рукопашном бою, так как если вы не можете попасть по монстру, то, скорее всего, вы залезли не туда и скоро будете пытаться собрать шмотки с собственного трупа.)

Concentration

Когда аура активно, увеличиваются повреждения, наносимые противнику, и существенно понижается шанс, что атака будет



Чтобы колшебнице убить Андариель, достаточно побегать по комнате с включенным Blaze.

Название	Варвар	Амазонка/Паладин	Магичка/Некромант
Minor Healing Potion	40	30	20
Light Healing Potion	80	60	40
Healing Potion	120	90	60
Greater Healing Potion	160	120	80
Super Healing Potion	200	150	100

прервана, причем для всей партии. Вообще говоря, это улучшенная версия ауры Might. Лично мы не очень упирали на развитие скилла Концентрации: развили его до пятого уровня и время от времени эта аура очень помогала.

Holy Freeze

Крайне полезная аура, замораживающая (заметьте, совершенно бесплатно!) противников, рискнувших близко подойти к партии. Она очень помогает при битвах с боссами — всякими Мефисто, Дьяблами и остальной перекормленной пакостью. Мало того, что они начинают атаковать реже, они еще и теряют добрую долю эффективности атак.

Holy Shock

Наносит в большом радиусе небольшие повреждения всем противникам. Вас может удивить, что аура наносит повреждения гораздо меньшие, чем любой топор, но учтите, что не тратится мана и все это идет в плюс к основной атаке

Sanctuary

Как известно, паладин является специалистом по всякого рода мертвякам. Хорошо прокачанная аура Санктуарий не позволит подойти-подползти-подлететь к партии ни одной "недохлой" твари. Мало того, что андиды получают огромные повреждения, их еще и отшвыривает на приличное расстояние. Советуем вам не жалеть скиллпойнтов на развитие этой ауры.

Fanaticism

Мечта поэта. Активизация этой ауры приводит к существенному увеличению скорости атак и Attack Rating'а для всей партии. Крайне полезна в сочетании с боевым умением Vengeance и часто позволяет искрошить толпу противников прежде, чем они хотя бы попробуют нанести удар.

Conviction

Аура уменьшает Defense Rating и сопротивляемость противников. К сожалению, действует она только на близком расстоянии. Поэтому мы ее не развивали, но, может быть, наш стиль игры (а мы предпочитаем атакующий) не дал нам возможности по достоинству оценить эту ауру. Попробуйте сами.

Боевые умения

Sacrifice

За восемь процентов собственной жизни паладин существенно увеличивает повреждения и точность своей атаки. Лично мы никогда не использовали этот скилл, а выучили его лишь для того, чтобы изучать следующие.

Smite

Это умение атаковать щитом. Безусловно полезное умение, если вы делаете упор на защиту. С "правильным" (например, Umbral Disk или Swordback Hold) щитом вы можете причинить не только серьезные повреждения врагу, но и оглушить его, нанести незаживающие раны и отбросить на небольшое расстояние от себя.

Holy Bolt

Это первая атакующая магия у паладина, которая действует, естественно, на живых мертвецов. У этого заклинания есть маленький бонус: им можно лечить соратников. Соответственно, развивать этот скилл или нет — зависит от того, для каких целей вы собираетесь использовать паладина.

Zeal

Позволяет одной атакой (за две маны) бить нескольких противников одновременно и увеличивает Attack Rating. Если вы планируете использовать Зил как основную атаку, то не рекомендуем поднимать этот скилл выше четвертого-пятого. В ином случае прервать начавшуюся атаку вы не сможете, и ваш паладин будет стоять, размахивая мечом, вместо того, чтобы вовремя убежать от берущих его в кольцо врагов.

Charge

Очередное боевое умение паладина, позволяющее почти мгновенно порвать расстояние до противника и нанести ужасающие повреждения. Кстати, эта атака непрерываема врагом. И, например, пытающийся сбежать с помощью телепорта маг противника все равно получит свое. Данная атака крайне полезна, когда чувствуете, что ваш Defense Rating не спасет вас при честном бою. Рекомендуем выманить двух-трех бойцов оппонента и поочередно атаковать их Charge'ем, так как успешная атака отбрасывает врага назад.

Vengeance

Огненная, Молниевая или Леденящая атака добавляется к каждому удару паладина. Сила атаки и длительность воздействия на противника зависит от уровня скилла.

Blessed Hammer

Вызывает молот, который раскручивается вокруг паладина по спирали. Заклинание дешевое, наносит неплохие повреждения, но не стоит использовать его в партии, иначе побьет соратников. Да и самому лучше не попадать под удар этого молотка. Наиболее часто это заклинание используется в местах, где есть куча мелких и быстрых противников.



[illegible] электричество. Не может не радовать душу и не веселить сердце.

Название	Варвар	Амазонка/Паладин	Магичка/Некромант
Minor Mana Potion	20	30	40
Light Mana Potion	40	60	80
Mana Potion	60	90	120
Greater Mana Potion	80	120	160
Super Mana Potion	100	150	200

Conversion

Подленькая атака, которая вместо того, чтобы наносить повреждения, заставляет монстра атаковать своих бывших соратников. Вероятность "обращения" и длительность действия зависит от уровня. Нам, к примеру, доставляло садистское удовольствие "обратить" пяток коров (Hell Bowie) на секретном уровне, а потом смотреть, как коровы мутузят своих соплеменниц.

Holy Shield

Заклинание, сильно улучшающее параметры щита, который в данный момент на вас надет. Соответственно, у вас улучшается Defense Rating, вероятность блокировать атаку противника. Вообще использование этого скилла крайне разнообразит тактический рисунок боя с участием паладина.

Fist of the Heavens

Мощное атакующее заклинание, при котором с небес бьет молния, а от нее разлетаются Holy Bolt'ы. Явный плюс этого заклинания в том, что оно самонаводящееся и спрятаться или убежать от него невозможно. Какой бы тактики вы ни придерживались, рекомендуем вам развивать это заклинание.

Варвар

Варвар, естественно, великолепный воин, специализирующийся на всевозможных умениях, связанных с оружием. Магии не знает абсолютно, но вместо нее использует Warcries (боевые кличи). Он может развить навык владения любым оружием, за исключением разве что луков и кинжалов. Причем он — единственный, кто может брать оружие в обе руки и при этом научается наносить огромное количество различных ударов. А удары эти самые разнообразные: от непрерываемых, честных атак до коварных ударов из засады. Отличительная особенность варвара в том, что у него очень большое количество пассивных скиллов, великолепно повышающих его боевые умения В отличие от паладина, которому для того, чтобы бежать быстрее, требуется быстро переключиться на нужную ауру, варвар может развить пассивный скилл Increased Speed и, не задумываясь, носиться как угорелый. Или, развив скилл Natural Resistance, иметь защиты от всех видов магических атак почти до возможного максимума. Стоит ли говорить, что, дотащив, например, Axe Mastery до двадцатого уровня, вы фактически бесплатно получаете приставку King's к любому взятому в руки топору?!

Боевые кличи хоть и не являются магией, но тоже далеко не бесполезная вещь. Хоть на крик и тратится мана, которой у варвара не очень-то много, но зато криками он может достигать качественно различных целей: от введения врагов в коматозное состояние (страх наверняка возникает от вида перекошенной рожи орущего благим матом варвара) до поиска во внутренностях трупа предмета или временного увеличения скиллов сопартийцев

Настоятельно рекомендуем, выбрав варвара своим героем, сразу же решить, каким видом оружия он будет пользоваться, и развивать только его: скиллпойнты слишком дороги, чтобы растрачивать их на повышение ненужного умения. Интересный парадокс: если в самом начале у варвара имеются небольшое пенальти на всех видах оружия, то ближе к концу игры, если верно оперировать скиллпойнтами, ваш герой будет владеть одним или двумя видами "убийственных" инструментов так, как это и не снилось другим приключенцам. Вот, собственно, единственный выбор, который стоит перед варваром. Рекомендуем боевые скиллы развивать равномерно (в отличие от пассивных умений владения оружием), поскольку во время игры приходится использовать различные виды ударов в зависимости от тактической игровой ситуации.

Из варвара сделать мага не удастся никоим образом. Потому что из всех его криков только один наносит прямые повреждения противнику (War Cry), да и то, прямо сказать, весьма скромные. Но ведь никто, наверное, и не ожидает, что варвар, размахивая огромным топором, может при этом кастовать Poison Nova или Blizzard. Отдельно следует упомянуть о способности варвара добывать из трупа бутылочки, предметы или создавать тотемы, которые призваны отгонять монстров. Это иногда полезно, чтобы организовать партии короткий отдых для перезарядки. То есть те игроки, которые скажут вам, что варвар — самовлюбленный болван, просто не успели узнать все прелести этого персонажа. В заключение отметим, что новичкам, не успевшим натереть мозоли на руках от мышки в процессе игры в Diablo 1, лучше начинать варваром или амазонкой

Боевые умения

В этой секции собраны удары и перемещения. В зависимости от вида оружия, которое у вас на данный момент в руках, назна-


Ко второму акту даже немагическому герою желательно обзавестись хоть каким-нибудь колдовством.

чайте горячие клавиши, дабы заранее быть готовым к любой возможной ситуации. Как и у паладина, эти умения стоят некое количество маны, но не так много, чтобы обращать на это внимание

Bash

Мощный удар, увеличивающий повреждения, нанесенные противнику, и отбрасывающий его назад. Урон и Attack Rating повышаются вместе с уровнем скилла.

Leap

Прыжок, позволяющий перепрыгнуть препятствия, которые, очевидно, можно использовать как для быстрого приближения к противнику, так и для скоропостижного победоносного бегства. Максимальная длина прыжка растет с уровнем.

Double Swing

Этот вид удара применим только тогда, когда варвар держит в руках два одноручных оружия. Например, неплохой вариант с топором в правой рукой и метательным топором в левой. Тогда, кидаясь топорами из левой руки, при приближении противника можно встретить вышеозначенным приемом. Применение этого удара ведет к повреждению двух противников, если это возможно. Если враг один, то варвар бьет его дважды. Повышение уровня скилла повышает Attack Rating.

Stun

Оглушает противника на короткое время и увеличивает Attack Rating. С ростом скилла растет время, которое противник проведет в нокауте

Double Throw

Аналог Double Swing, но для случая с двумя единицами метательного оружия в обеих руках. Одной атакой он швыряет во врага оружие с обеих рук. Увеличение этого скилла увеличивает Attack Rating



"Мертвые с косами вдоль мостов стоят
Много тут зеленых ходит дьяболит..." (с)

Leap Attack

То же самое, что Leap, но с атакой в конце. Очень удобно использовать для засады или удара исподтишка. Наиболее часто применяется против магов противника. Увеличение скилла существенно увеличивает повреждения, наносимые ничего не подозревающей жертве.

Concentrate

Эта атака не может быть прервана. Дополнительно она увеличивает Attack Rating так же, как и Defense Rating. Этот вид атаки, пожалуй, наиболее часто используется С ростом уровня растут и оба рейтинга — Attack и Defense

Frenzy

Как только варвар начинает атаковать, вокруг него появляется какой-то ветерок, который наносит удары по врагам. Для этого вы должны быть экипированы двумя одноручниками. Причем чем больше ударов вы нанесете, тем быстрее вы будете бить. Длительность эффекта и сила ветерка зависят от уровня скилла

Whirlwind

Эта атака закручивает танец смерти, который прорубает путь через легионы врагов, сметая всех на своем пути. Это единственный удар, стоимость в мане которого весьма значительна, поэтому применять его следует разумно. Основной его плюс в том, что он действительно наносит огромное количество ударов по противникам, уничтожая всех, кто рискнул приблизиться. К сожалению, кроме высокой стоимости, есть еще один минус: эту атаку можно прервать. При увеличении скилла растет Attack Rating и Damage.

Berserk

Варвар на некоторое время становится берсерком, повышая Attack Rating и добавляя магический Damage оружию. К сожалению, Defense Rating при этом на время действия уходит аж в минуса, обратно пропорционально текущему Defense rating. С ростом уровня скилла повышается



Между прочим, огненную стену поставил отнюдь не я...

Сеты (начало)

Сет — это набор определенных вещей, обладающих уникальными и твердо фиксированными характеристиками. Полностью отыскав все вещи, которые составляют набор, вы получите еще особую добавку к характеристикам или иное полезное свойство. Собирание наборов — дело долгое, сложное и не всегда выгодное. Поэтому смотрите на характеристики вещей и плюсы сета и решайте, нужно оно вам или нет.

Angelic Raiment

Half freeze duration, +25% to all resistances, 40% better chance of getting magical item.

Angelic Wings — Амулет — 20% damage taken goes to mana, +3 to light radius.

Angelic Halo — Кольцо — replenish life +6, +20 to life.

Angelic Mantle — Кольчуга — 68 defense, enhanced defense, damage reduced by 3.

Angelic Sickle — Сабля — 1-8 damage, 350% damage to undead, +75 to attack rating.

Arcanna's Tricks

Faster cast rate, 5% Mana stolen per hit, +25 mana.

Arcanna's Flesh — Броня — +2 light radius, damage reduced by 3.

Arcanna's Head — Шлем — replenish life +4, attacker takes damage of 2.

Arcanna's Deathwand — Боевой посох — 25% of deadly strike, +20 life.

Arcanna's Sign — Амулет — 20% regenerate mana, +15 to mana

Arctic Gear

Cannot be Frozen, 6-14 Cold damage.

Arctic Mitts — Перчатки

Arctic Binding — Пояс — +40% to cold resistance, +30 to defense.

Arctic Furs — Кожаная броня — 45-60 defense, enhanced defense, all resistances +10%.

Arctic Horn — Короткий боевой лук — +20 attack rating, enhanced damage.

Berserker's Arsenal

Poison Length reduced by 75%, 4-9 Poison damage over 3 seconds

Berserker's Hatchet — Топор — 30% bonus to attack rating, 5% mana stolen per hit.

Berserker's Hauberk — Броня — +1 to barbarian skills, magic damage reduced by 2.

Berserker's Headgear — Шлем — +25% fire resistance, +15 defense

Cathan's Traps

Fast cast rate, magic damage reduced by 3, +20 mana, +60 attack rating, all resistances +25.

Cathan's Seal — Кольцо — 6% life stolen per hit, damage reduced by 2.

Cathan's Sigil — Амулет — attacker takes lightning damage of 6, fast hit recovery.

Cathan's Visage — Маска — 25% to resist cold, +20 mana.

Cathan's Mesh — Кольчуга — requirements -50%, +15 defense.

Cathan's Rule — Боевой посох — +1 fire skills, +10 max fire damage.

Civerb's Vestments

200% damage to undead, +15 strength.

Civerb's Cudgel — Скипетр — +75 attack rating, +17-25 max damage

Civerb's Icon — Амулет — +4 replenish life, +40% mana regeneration

Civerb's Ward — Щит — 47-57% chance to block, 2-4 smite damage, +15 defense.

Cleglaw's Brace

35% crushing blow, 6% mana stolen per hit, +50 defense

Cleglaw's Pincers — Перчатки — slows target by 25%, knockback.

Cleglaw's Claw — Щит — 25% chance to block, 2-3 smite damage, poison length reduced by 75%, +17 defense.

Cleglaw's Tooth — Меч — +50% deadly strike, 30% bonus to attack rating.

Death's Disguise

40% bonus to attack rating, all resistances +25, +10 minimum damage.

Death's Touch — Меч — 4% life stolen with each hit, enhanced damage.

Death's Guard — Пояс — 22 defense, 4 can not be frozen, +20 to armor класс.

Death's Hand — Перчатки — poison length reduced by 75%, poison resist 50%.

понижается длительность и растет Attack Rating и Magic Damage.

Боевое мастерство

В Combat Mastery входят исключительно пассивные скиллы. Как уже говорилось ранее, следует повышать их, предварительно хорошенько подумав. Единственное, что можно посоветовать, это как можно выше повышать Natural Resistance. Это существенно облегчит вам пребывание на всемирно известных курортах типа Chaos Sanctuary и других местах отдыха курортной зоны, иначе известной как Hell.

Sword Mastery, Axe Mastery, Mace Mastery, Pole Arm Mastery, Throwing Mastery, Spear Mastery

Развитие любого из этих скиллов повышает Damage и Attack Rating меча, топора, булавы, длинных и комбинированных, метательного оружия и копья соответственно. Мы развивали топор по той простой причине, что соотношение скорости атаки к наносимым повреждениям у топора наилучшие. И лишь немного внимания мы обращали на метательное оружие. Конечно, ваши предпочтения могут лежать в другой области, но топором, кроме варвара, никто не умеет достойно пользоваться.

Increased Stamina

Увеличивает выносливость, что, видимо, для варвара не имеет особого смысла. Он и так вынослив, как лошадь. При желании можно взять его один раз, потому что впоследствии можно будет раскачивать более полезный Increase Speed.

Increased Speed

Увеличивает скорость перемещений (но не атаки!). Все зависит от вашего желания: будете ли вы тратить столь необходимые

скиллпойнты на увеличение данного умения. Если вы играете синглплеер, то это умение можно считать бесполезным. Зато в мультиплеере ничто так не спасает игрока, как его быстрые ноги.

Iron Skin

Это умение увеличивает Defense Rating. ВНИМАНИЕ: если вы планируете часто использовать скилл Берсерк, то Iron Skin вам будет только мешать. При росте уровня растет и Defense Rating.

Natural Resistance

Это умение настолько важно, что упоминание о нем мы вынесли в предисловие к "Боевым умениям". Отметим, что он повышает сопротивляемость к любому магическому воздействию, включая яд (чего нет у паладинского Salvage). Доведя мастерство до двадцатого уровня на нормальном уровне сложности, вы получите 67% Resistance

Рецепты для Куба Хорадримов

Предметы	Результат смешения
2 колчана стрел	1 колчан болтов
2 колчана болтов	1 колчан стрел
1 колчан стрел + 1 копье	1 связка метательных копий
3 Perfect камня и магическая вещь (Броня, Оружие, Украшения)	Рэндомная магическая вещица
2 Topaz + 1 Кольцо	Coral Ring (Защита от молний)
3 любых Mana Potion + 3 любых Heal Potion	1 Rejuvination Potion
3 Камня одного типа и уровня	1 Камень, но на уровень выше
3 Кольца	1 Амулет
3 Амулета	1 Кольцо
6 Камней + 1 Меч	1 Меч с карманами для камней
3 колчана со стрелами	1 связка метательных копий
3 связки метательных копий	1 колчан со стрелами
Все забито chipped камнями	1 Perfect камень
Ядовитое зелье + любое Heal potion	1 Antidote

Боевые кличи

Howl

Воем варвар отгоняет напуганного противника от себя. С ростом умения увеличивается радиус, на который убегает враг, и время бега (легкая пробежка никогда не помешает какому-нибудь разжиревшему Дьяволу).

Find Potion

Одно из трех уникальных умений, демонстрирующих виртуозное обращение варвара с трупами. Этим умением герой, разрезая поверженного противника на кусочки и дико вопя при этом, находит в останках бутылочку (не то, что вы подумали: пиво вообще не предусмотрено в Д2). С ростом умения повышается вероятность нахождения зелья

Taunt

Этот крик понижает защитные и атакующие свойства противника. С ростом уровня все ниже и ниже уходят характеристики бедного врага...

Shout

Предупреждает об опасности и повышает Defense Rating всей партии. С ростом уровня повышается Defense и время действия.

Find Item

Второе уникальное умение. Аналогично Find Potion, но расчленение трупа на выходе дает какой-то предмет (а кто вам сказал, что бутылочка — не предмет? Они тоже могут вылезть). Здесь необходимо заметить, что рассчитывать на этот скилл не стоит. По той простой причине, что из слабого монстра не вывалится и средненького даггера. Чем выше уровень скилла, тем больше шансов достать хоть что-нибудь, хотя в партии варвар с раскачанным Find Item может оказаться исключительно полезен.

Battle Cry

"Бесстрашный крик", который уменьшает защиту оппонента (сильнее, чем Taunt) и существенно понижает Damage монстра (угу, у вас тоже будут дрожать руки после такого крика). Повышение скилла ведет к уменьшению защиты и Damage оппонента.

Battle Orders

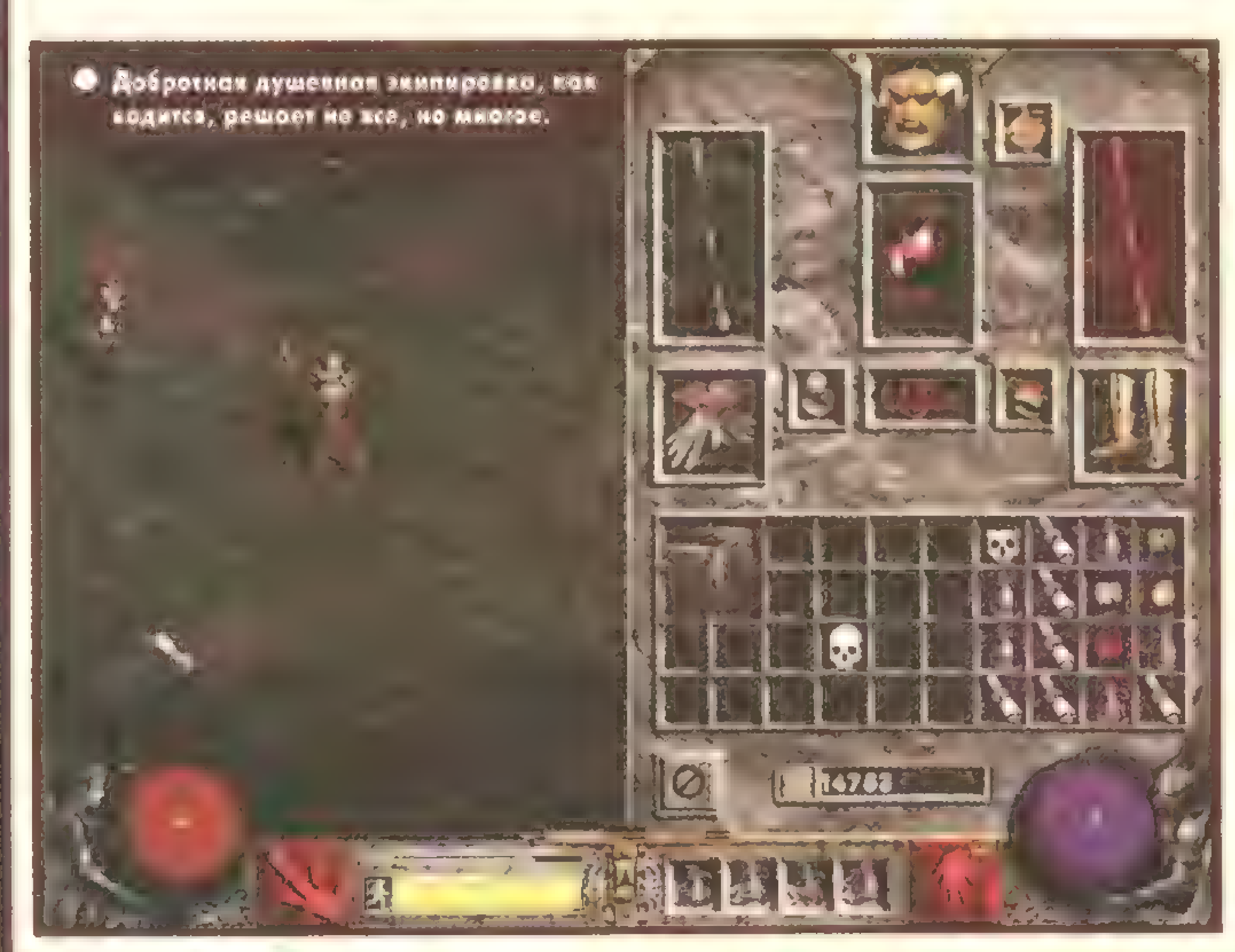
Увеличивает максимальную ману, жизнь и стамину для всей партии на короткое время. Мы не нашли этот скилл особо используемым. Он очень специфичен и требует моментального варианта восполнения энергии и маны. С ростом уровня повышается срок действия и соответствующие максимальные значения

Grim Ward

Последнее из "труполюбских" умений варвара. На некоторое время превращает убитого монстра в пугающий тотем, который заставляет монстров убегать на определенное расстояние. Чем выше уровень, тем дальше убегают напуганные чудища. Как уже упоминалось, это очень полезно, чтобы поправить здоровье или восстановить растраченную ману в пылу жаркой битвы.

War Cry

Единственное заклинание, которое нано-



Добротная душевная экипировка, как водится, решает не все, но многое.

Сеты (окончание)

Hsarus Defense
Cannot be frozen, lightning resist +25, +5 maximum damage.
*Hsarus' Iron — **Пояс*** — cold resist 20%, +20 to life.
*Hsarus' Iron Fist — **Щит*** — successful blocking: 25%, damage reduced by 2, +10 to strength
*Hsarus' Iron — **Сапоги*** — fast run/walk, fire resist 25%.

Infernal Tools
20% open wounds, 20% bonus to attack rating, +1 necromancer skills
*Infernal Buckle — **Пояс*** — +25 defense, +20 life.
*Infernal Torch — **Посох*** — +1 to all necromancer skills, -8 min damage
*Infernal Cranium — **Шлем*** — 20% damage taken goes to mana all resistances +10%.

Iratha's Finery
Increases ceiling on all resists by 10, all resistances +20, +15 dexterity
*Iratha's Cord — **Пояс*** — -25 defense, +5 to min damage.
*Iratha's Coil — **Корона*** — +30% to lightning resistance, +30% to fire resistance
*Iratha's Cuff — **Перчатки*** — half freeze duration, +30% to cold resistance.
*Iratha's Collar — **Амулет*** — poison length reduced by 75%, +30% to poison resistance.

Isenhart's Armory
35% bonus to attack rating, 5% life stolen per hit, all resistances +20.
*Isenhart's Horns — **Шлем*** — damage reduced by 2, +6 dexterity.
*Isenhart's Case — **Доспех*** — magic damage reduced by 2, +40 defense
*Isenhart's Parry — **Щит*** — attack toges 4 lightning damage, +40 defense.

Milabrega's Regalia
+2 paladin skills, +2 light radius, 8% life stolen per hit, poison resist +15.
*Milabrega's Diacem — **Корона*** — +15 to mana, +15 to life.
*Milabrega's Orb — **Щит*** — +25 defense, +20% of getting a magical item.
*Milabrega's Robe — **Старинная броня*** — damage reduced by 2, attack takes.
*Damage of 3 Milabrega's Rod — **Скипетр*** — +1 to paladin skills, enhanced daage.

Sigon's Complete Steel
Damage reduced by 7, 12-24 fire damage, attacker takes 12 damage.
*Sigon's Guard — **Щит*** — increased block, +1 to all skill levels.
*Sigon's Wrap — **Пояс*** — 20% to fire resistance, +20 life.
*Sigon's Sabot — **Сапоги*** — faster run/walk, +40% to cold resistance.
*Sigon's Gage — **Перчатки*** — +20 to attack rating, +10 to strength
*Sigon's Shelter — **Броня*** — enhanced defense, +30% to lightning resistance
*Sigon's Visor — **Шлем*** — +3 light radius, +30 mana.

Tancred's Battlegear
Slows target by 35%, 5% mana stolen per hit, all resistances +10, 75% extra gold from monsters.
*Tancred's Skull — **Шлем*** — enhanced defense, +40 to attack rating.
*Tancred's Weird — **Амулет*** — damage reduced by 2, magic damage reduced by 1.
*Tancred's Hobnails — **Сапоги*** — heal, stamina plus 25%, +10 to dexterity.
*Tancred's Spine — **Полная броня*** — +40 to life, +15 to strength.
*Tancred's Crowbill — **Боевая кирка*** — enhanced damage, +75 to attack rating

Vidala's Rig
Piercing attack, freezes target, enhanced damage.
*Vidala's Snare — **Амулет*** — cold resist 20%, +15 to life.
*Vidala's Ambush — **Кожаная броня*** — 64-66 defense, +50 defense, +11 dexterity.
*Vidala's Fetlock — **Сапоги*** — faster run/walk, +150 max stamina.
*Vidala's Barb — **Длинный боевой лук*** — 1-20 lightning damage.

сит прямые повреждения противнику. А также оглушает его на некоторое время. К сожалению, действует только на находящихся в непосредственной близи оппонентов. Повреждения, впрочем, тоже не особенно велики, хотя они и растут с ростом скилла.

Battle Command

Один из наиболее приятных Боевых кличей. На небольшое время повышает все скилл-левелы для всей партии. Возможно, это и баг, но в момент, когда действие крика кончается, стамина у варвара на короткое время перестает падать. С ростом уровня растет длительность умения.

Некромант

Еще один новый класс, введенный в "Диабло 2", это некромант. Попробуйте угадать с трех раз, кого именно мы выбрали, запустив игру первый раз для ознакомления? Совершенно верно, некроманта! Этот персонаж по стилю игры не похож более ни на кого, а посему сравнивать его не с кем. Мы расскажем о нем безо всяких сравнений. Перед некромантом в его развитии лежат два пути: он может заставлять воевать за себя орды всевозможных монстров или может специализироваться в весьма неприятных атакующих заклинаниях. НО!.. Даже если вы решили использовать его магические способности, все равно никуда не деться от хотя бы небольшого развития умений создавать бессмертных соратников. Для того, чтобы, например, взорвать труп поверженного противника, сначала "этого самого" противника надо перевести в состояние "этого самого" трупа. А для того, чтобы оживить мощного монстра себе в поддержку, его, как вы понимаете, тоже необходимо сначала убить. Знания некроманта делятся на три группы: Curses, Poison and Bone Spells и Summoning Spells. Как явствует из названия, последняя группа и отвечает за вызов всякой пакости. Своему эскорту оказать поддержку напрямую некромант не может: он не умеет лечить или ставить на монстров охранные заклинания. Зато он может обезопасить сопровождающих его скелетон-магов, поставив между ними и противником стену из костей, или заключить самого мощного бойца противника на время в костяную тюрьму. Кроме того,



Разбираться с толпами магов лучше всего замораживающими заклятиями.

у него существуют пассивные скиллы, усиливающие характеристики боевого охранения. И, наконец, существуют проклятья, ослабляющие противника или позволяющие свите восполнять жизнь за счет убитых врагов.

Человеку, который обладает хорошим опытом игры в Diablo, мы очень рекомендуем попробовать поиграть за некроманта. Тем более что его атакующие заклинания, на наш взгляд, несколько мощнее, чем у магички. Мы получили немало удовольствия, используя врагов в основном против них же самих. С другой стороны, весьма интересной кажется идея побороться с силами Зла представителем не очень-то доброй половины магической братии. "Бей врага его же оружием" ((с) граф Рымникский).

Проклятья

Amplify Damage

Проклинает группу врагов, увеличивая полученный ими немагический ущерб. Очень удобно вначале скастовать Amplify Damage на врагов, к которым в это время уже подходят ваши скелетоны. С ростом уровня растет накрываемая площадь и длительность заклинания.

Dim Vision

Уменьшает радиус обзора группы монстров, подвергшихся заклинанию. Этот скилл мы практически не использовали. Так, взяли, чтобы был. С повышением уровня увеличивается площадь и время действия.

Weaken

Монстры становятся слабее и наносят гораздо меньше повреждений вам и вашим соратникам. Растет уровень — увеличивается площадь и время действия.

Iron Maiden

Чудища, подвергшиеся данному заклятью, нанося повреждения другим, получают повреждения сами. Причем обратный существенно превышает нанесенный ими. С ростом уровня, как и во всех других скиллах, растет продолжительность действия, площадь и пропорция возвращенных повреждений.

Terror

Заставляет группу монстров разбегаться в панике. Это заклинание полезно применить, если ваши бойцы влипли в передрягу. Скелетоны, големы и оживленные вами монстры продолжают атаковать убегающего противника. Рост уровня — все то же самое, площадь и время.

Confuse

Под действием заклинания враги атакуют случайную цель. Гораздо полезнее применять это заклинание на не имеющих дистанционной атаки. Воины, к примеру, в большинстве случаев начинают месить друг друга, а вот маги и лучники могут доставить неприятности. Увеличение уровня скилла — площадь и время.

Life Tap

Повреждения, нанесенные проклятому монстру, возвращаются атакующему в виде жизни. Рост уровня повышает радиус и время, а также постепенно повышает процент отнятой жизни.

Attract

Монстр, в которого попало это заклинание, становится целью, на которую бросаются все рядом стоящие. Это проклятье не может быть снято до тех пор, пока монстр не умрет или не кончится время действия. Повышение уровня — повышение длительности заклинания.

Decepify

Это проклятье делает врагов медленными, слабыми и увеличивает наносимые по ним повреждения. Фактически это комбинированный Amplify Damage, Weaken плюс "неглубокая заморозка".

Lower Resist

Понижает способность противника со-



Разъяренные коровы с алебардами – что может быть страшнее в этой жизни?! (секретный уровень)

Уникальное оружие (начало)

Предметы в Diablo 2 гораздо более разнообразны, чем в первой части. Они бывают обыкновенные, socketed, магические, редкие (rare) и, что представляет наибольший интерес, уникальные (unique). Из уников максимальную ценность представляет, с нашей точки зрения, оружие. Которое мы здесь и приводим.

Axe of Fechmar
Тип: Large Axe
Класс: Axe
Рук нужно: 2
Damage: 10-21
Durability: 150
Required strength: 35
Attack rate: Fast
Свойства:
Freezes target
+2 to light radius
Enhanced damage
Cold resist 30%

Bane Ash
Тип: Short Staff
Класс: Staff
Рук нужно: 2
Damage: 1-5
Durability: 100
Attack rate: Very Fast
Свойства:
Fire resist 50%
Adds 1-5 fire damage
+30 to mana
Increased attack rate

Blacktongue
Тип: Bastard Sword
Класс: Sword
Рук нужно: 2
Damage: 20-28
Durability: 200
Required strength: 62
Attack rate: Fast
Свойства:
Prevents monster heal
Poison resist 50%
Adds 14-18 poison damage over 3 seconds
+-10 to life

Blood Crescent
Тип: Scimitar
Класс: Sword
Рук нужно: 1
Damage: 3-8
Durability: 110
Required dexterity: 21
Attack rate: Very Fast
Свойства:
+4 to light radius
Enhanced damage
Resist all 15%
+15 to life

Blood Grinder
Тип: Mace
Класс: Mace
Рук нужно: 1
Damage: 6-15
Durability: indestructible
Required strength: 27
Attack rate: Very Fast
Свойства:
Enhanced damage
Adds 2-7 poison damage over 3 seconds
Faster attack rate
+34 to attack rating

Crushflange
Тип: Mace
Класс: Mace
Рук нужно: 1
Damage: 3-10
Durability: 44
Required strength: 27
Attack rate: Fast
Свойства:
+2 to light radius
Fire resist 50%
+15 to strength
Knockback
150% damage to undead

Deathspade
Тип: Axe
Класс: Axe
Рук нужно: 1
Damage: 11-12
Durability: 120
Required strength: 32
Attack rate: Normal
Свойства:
+10% to attack rating
Hit causes monster to flee
+8 minimum damage

Dimoak's Hew
Тип: Bardiche
Класс: Polearm
Рук нужно: 2
Damage: 4-52
Durability: 250
Required strength: 40
Attack rate: Fast
Свойства:
Enhanced damage
— to defense, +15 to dexterity
Increased attack rate

Dragon Chang
Тип: Spear
Класс: Spear
Рук нужно: 2
Damage: 13-15
Durability: 150
Attack rate: Normal
Свойства:
200% damage to undead
+2 to light radius
+35 to attack rating
+10 minimum damage

Felloak
Тип: Club
Класс: Mace
Рук нужно: 1
Damage: 1-6
Durability: 120
Attack rate: Very Fast
Свойства:
Lightning resist 60%
Fire resist 20%
Adds 6-8 fire damage
Knockback
150% damage to undead

Gleamscythe
Тип: Falchion
Класс: Sword
Рук нужно: 1
Damage: 7-15
Durability: 160
Required strength: 33
Attack rate: Very Fast
Свойства:
+3 to light radius
+20 to defense
+30 to mana
Increased attack rate

Gnasher
Тип: Hand Axe
Класс: Axe
Рук нужно: 1
Damage: 3-6
Durability: 140
Attack rate: Fast
Свойства:
20% chance of crushing blow
50% chance of open wounds
+30 to attack rating

Chipped Камни

Камень	В Оружие	В Щит	В Шлем
Amethyst	+15-19 Attack Rating	+5-6 to Shield's Defense	+3 Strength
Diamond	+125-129% Damage to Undead	+5-6 All Resistances	+10 Attack Rating
Emerald	4 Poison Damage over 3 Seconds	+10-12 Poison Resistance	+3 Dexterity
Ruby	3-4 Fire Damage	+10-12 Fire Resistance	+5-8 Life
Sapphire	1-3 Cold Damage	+10-12 Cold Resistance	+5-8 Mana
Skull	Steal 1% Life and 2% Mana per hit	Attacker takes damage of 2	Replenish Life +2, Regenerate mana 8%
Topaz	1-6 Lightning Damage	+10-12 Lightning Resistance	+7-9% better chance to find magic items

противляться магии, параллельно увеличивая урон, получаемый противником от магических атак. ВНИМАНИЕ: это проклятье понижает максимальное сопротивление противника-человека.

Ядовитые и костяные заклинания

Teeth

Выплевывает пачку зубов в противника. С ростом уровня увеличивается количество зубов и урон, наносимый каждым из них.

Bone Armor

Вызывает вокруг некроманта костяную броню, которая абсорбирует немагические повреждения. Заметим, что это странное заклинание. Вызванный однажды армор не пропадет до тех пор, пока его не разрушат атаками. Если вы ведете себя настолько осторожно, что ваш персонаж вообще не получает повреждений (хе-хе, покажите мне такого человека), то у вас есть шанс продемонстрировать свою одежку самому Диабле. С ростом уровня скилла растет количество абсорбируемых повреждений.

Poison Dagger

Это заклинание применяется только тогда, когда некромант вооружен кинжалом. При нанесении удара кинжалом к повреждениям добавляется и магический яд, медленно, но верно убивающий противника. С ростом скилла повышается Poison Damage, время действия яда, Attack Rating.

Corpse Explosion

Превращает труп противника во взрывное устройство. Взрыв наносит урон всем монстрам, находящимся возле трупа. Чем выше уровень, тем выше радиус взрыва и пропорции наносимых повреждений. Это заклинание очень удобно, если вы умудрились убить противника в центре большой группы. В принципе, это вполне возможно с помощью Bone Spear.

Bone Wall

На время создает непроходимый барьер из костей. За ним можно спрятать своих магов, пока они не ослабят противника. Можно поставить в узком проходе, не давая врагу пройти. С ростом уровня увеличивается толщина прочность стены.

Poison Explosion

Аналог Explosion Corpse, но вместо огня разбрасывает яд, который медленно отправляет местных монстров в могилу. С ростом уровня растут повреждения, наносимые ядом, и время его действия.

Bone Spear

Вызывает костяное копье, которое летит и насаживает на себя врагов, причем если после попадания в одного монстра на пути окажется другой, то и ему будут нанесены повреждения. Рост уровня — рост повреждений.

Bone Prison

Создает клетку из костяных стен, как у Bone Wall, но вокруг противника. При росте аналогично Bone Wall.

Poison Nova

Великолепное по своей сути заклинание массового действия. Наносит огромные ядовитейшие повреждения, разлетаясь кольцом от некроманта. Рост уровня влечет за собой повышение Poison Damage и время действия яда.

Bone Spirit

Заклинание типа "fire & forget". После произнесения заклинания можно быть уверенным, что мана не потрачена зря. С ростом уровня очень сильно возрастает Damage.

Заклинания вызова

Skeleton Mastery

Пассивное умение. Увеличивает жизнь и Damage созданных или оживленных соратников. Рост уровня — высокая жизнь, урон и качество андедов.

Raise Skeleton

Позволяет таскать за собой все больше и больше оживленных вами скелетов. Рост уровня — рост максимального количества.

Clay Golem

Создает голема из глины. Он дерется на вашей стороне, пока его не убьют. А убьют его, поверьте, не скоро: големы очень жирные, хотя и наносят небольшие повреждения. Рост уровня — большой прирост жизни



"Сокрушители" медлительны, но на диво живучи, и если им таки удастся войти с вашим персонажем в ближний бой, то у него могут возникнуть серьезные проблемы со здоровьем.

Уникальное оружие (продолжение)

Gull
Тип: Dagger
Класс: Dagger
Рук нужно: 1
Damage: 2-19
Durability: 60
Attack rate: Fast
Свойства:
— to mana
Adds 1-15 damage
50% better chance of getting magical item

Knell Striker
Тип: Scepter
Класс: Mace
Рук нужно: 1
Damage: 3-7
Durability: 250
Required strength: 25
Attack rate: Fast
Свойства:
25% chance of crushing blow
Poison resist 20%
Fire resist 20%
+35 to attack rating
+15 to mana
150% damage to undead

Lance of Yaggai
Тип: Spetum
Класс: Spear
Рук нужно: 2
Damage: 15-21
Durability: 140
Required strength: 54
Attack rate: Slow
Свойства:
Adds 1-40 lightning damage
Resist all 15%
Attacker takes damage of 8

Lead Crow
Тип: Light Crossbow
Класс: Crossbow
Рук нужно: 2
Damage: 10-15
Durability: indestructible
Required strength: 27
Required dexterity: 21
Attack rate: Normal
Свойства:
Enhanced damage
Poison resist 30%
+10 to life
+10 to dexterity

Pluckeye
Тип: Short Bow
Класс: Bow
Рук нужно: 2
Damage: 4-10
Durability: indestructible
Required dexterity: 15
Attack rate: Fast
Свойства:
+2 to light radius
3% mana stolen per hit
Enhanced damage
+18 to attack rating
+10 to life

Raven Claw
Тип: Long Bow
Класс: Bow
Рук нужно: 2
Damage: 3-10
Durability: indestructible
Required strength: 22
Required dexterity: 19
Attack rate: Normal
Свойства:
Fires explosive arrows
+50 to attack rating
+3 to strength
+3 to dexterity

Razortine
Тип: Trident
Класс: Spear
Рук нужно: 2
Damage: 9-15
Durability: 175
Required strength: 35
Attack rate: Fast
Свойства:
Slows target by 25%
— 0% target AC
+8 to dexterity
+15 to strength
Greater increase to attack rate

Rixot's Keen
Тип: Short Sword
Класс: Sword
Рук нужно: 1
Damage: 7-8
Durability: 120
Attack rate: Fast
Свойства:
+20% to attack rating
+2 to light radius
+5 minimum damage
25% chance of crushing blow
+25 to defense

Serpent Lord
Тип: Long Staff
Класс: Staff
Рук нужно: 2
Damage: 2-8
Durability: 100
Attack rate: Fast
Свойства:
— to light radius
Poison resist 50%
Adds 2-37 poison damage over 3 seconds
+10 to mana

Shadowfang
Тип: Two-Handed Sword
Класс: Sword
Рук нужно: 2
Damage: 8-16
Durability: 220
Required strength: 35
Required dexterity: 27
Attack rate: Fast
Свойства:
— to light radius
5% mana stolen per hit
Cold resist 20%
Adds 5-10 cold damage

Skewer of Krintiz
Тип: Sabre
Класс: Sword
Рук нужно: 1
Damage: 8-13
Durability: 160
Required strength: 25
Required dexterity: 25
Attack rate: Very Fast
Свойства:
Ignore target's defense
3% mana stolen per hit
+10 to dexterity
+10 to strength
Enhanced damage

Skull Splitter
Тип: Military Pick
Класс: Axe
Рук нужно: 1
Damage: 6-10
Durability: 130
Required strength: 49
Required dexterity: 33
Attack rate: Very fast
Свойства:
Hit blinds target
Regenerate mana 20%
Adds 1-12 lightning damage
+50 to attack rating

Flawed Камни

Камень	В Оружие	В Щит	В Шлем
Amethyst	+20-24 Attack Rating	+7-8 to Shield's Defense	+4 Strength
Diamond	+130-135% Damage to Undead	+7-8 All Resistances	+15 Attack Rating
Emerald	5 Poison Damage over 3 Seconds	+13-16 Poison Resistance	+4 Dexterity
Ruby	4-5 Fire Damage	+13-16 Fire Resistance	+9-12 Life
Sapphire	2-3 Cold Damage	+13-16 Cold Resistance	+9-11 Mana
Skull	Steal 2% Life and 2% Mana per hit	Attacker takes damage of 3	Replenish Life +3, Regenerate mana 8%
Topaz	1-7 Lightning Damage	+13-16 Lightning Resistance	+10-13% better chance to find magic items

голема и небольшой прирост Damage

Raise Skeletal Mage

Аналогично Raise Skeleton, то есть поднимает магов. Маги поднимаются случайным образом. Если вдруг нужно сколотить команду определенных магов, то ненужных можно ансуммонить с помощью умения Unsummon

Golem Mastery

Увеличивает скорость передвижений и жизнь всех големов. Чем больше уровень, тем больше жизни и тем быстрее големы бегают

Blood Golem

Создает голема, который делит с некромантом жизнь, украденную у противника, и полученные повреждения. Вообще говоря, этот голем — довольно опасная штука. Если его забивают, даже стоящий в отдалении от битвы маг чувствует всю прелесть тумаков на собственной шкуре. Но если голем тузит слабого противника, то некромант поправляет пошатнувшееся здоровье. Повышение уровня повышает процент украденной жизни и наносимого противнику ущерба.

Iron Golem

Трансформирует металлический предмет в голема, который получает свойства этого предмета. Лучше всего трансформировать Kite Shields — получаются зверюги с крутой защитой. С ростом уровня голем изменяется качественно

Summon Resist

Пассивный скилл. Увеличивает сопротивляемость к магии всех вызванных созданий. С ростом уровня повышается процент сопротивляемости

Fire Golem

Создает голема, который трансформирует полученные от огня повреждения в жизнь. При росте уровня растет соотношение возвращенной жизни и увеличиваются повреждения, наносимые противнику

Revive

Возвращает к жизни монстра и превращает его в соратника на некоторое время. Самое, пожалуй, выдающееся оружие некроманта в борьбе с мировым Злом. Первый уровень скилла — 180 секунд. При росте уровня поднятые монстры становятся гораздо круче, чем их прообразы, а также увеличивается максимальное количество монстров, которых можно оживить.


В первую очередь надо убивать шаманов, оживляющих своих сородичей, а затем уж браться за мелюзгу.

Амазонка

В своей тактике ведения боя амазонка во многом похожа на неопытную колдунью, которая не доросла до заклинаний массового поражения 24-го уровня. Некоторые умения воительницы почти полностью скопированы с заклятий волшебницы. Та же молния, например. Ледяная стрела — аналог Ice bolt, а огненная — Fire bolt. Запас маны у амазонки, конечно, меньше, но зато и ее умения стоят дешевле, чем у колдуньи. Даже если закончится мана, то все равно можно нашпиговать врага обычными стрелами. Обычная колдунья без маны почти обречена на поражение. Вдобавок амазонка в силу своих умений и способностей не так сильно боится рукопашной, как магичка

Амазонке доступны несколько пассивных боевых умений, которые делают ее выстрелы более убийственными. При этом, если тактика магички вначале основана на трате лишних, пока не нужных очков навыка в большинстве своем на Warmth, то у лучницы более богатый выбор. Она может развивать Critical Strike, Avoid, Dodge, Penetrate и тому подобные пассивные навыки, которые очень сильно облегчают жизнь.

Амазонка, в отличие от магички, по определению не должна даже пытаться развиваться сразу в трех разделах умений. Она должна выбрать один из трех типов оружия (копья, метательные копья — Javelins — и луки/арбалеты) плюс развивать так необходимые ей пассивные способности и магию. Советуем вам пойти на луки и арбалеты: во-первых, они дают больше тактических преимуществ, например, позволяя замораживать врага, что принципиально невозможно вооружением

Уникальное оружие (окончание)

Steelgoad
Тип: Voulge
Класс: Polearm
Рук нужно: 2
Damage: 6-20
Durability: 250
Required strength: 50
Attack rate: Normal
Свойства:
30% chance of deadly strike
Hit causes monster to flee
Resist all 5%
+30 to attack rating

Stoutnail
Тип: Spiked Club
Класс: Mace
Рук нужно: 1
Damage: 12-14
Durability: 180
Attack rate: Fast
Свойства:
Magic damage reduced by 2
Enhanced damage
+15 to life
Attacker takes damage of 4
150% damage to undead

The Diggler
Тип: Dirk
Класс: Dagger
Рук нужно: 1
Damage: 6-12
Durability: 100
Required dexterity: 25
Attack rate: Very Fast
Свойства:
Enhanced damage
Cold resist 25%
Fire resist 25%
+10 to dexterity
Greater increase to attack rate

Torch of Iro
Тип: Wand
Класс: Mace
Рук нужно: 1
Damage: 2-4
Durability: 75
Attack rate: Fast
Свойства:
+1 to all Necromancer skill levels
6% life stolen per hit
Adds 5-9 fire damage
150% damage to undead

Wraith Brand
Тип: Mace
Класс: Mace
Рук нужно: 1
Damage: 6-18
Durability: 60
Required level: 4
Required strength: 27
Attack rate: Fast
Свойства:
5% mana stolen per hit
Adds 2-7 poison damage over 3 seconds
+45 to attack rating
+2 to maximum damage

из других разделов. Во-вторых, атаковать стрелами все же удобнее, чем метательными копьями, хотя бы тем, что стрелы дешевле, их можно больше унести за раз (до 250 штук в одном колчане) плюс они чаще находятся в путешествиях.

Копья

Jab

Несколько быстрых ударов копьем. Причем каждый удар получается хуже предыдущего. Хорошая штука на ранних этапах, но потом заменяется более мощными вещами.

Poison Javelin

Метательное копье не только наносит обычный урон, но и отравляет врага. Классный навык для любителей метательный копий, если слишком долго ждать до 30-го уровня, когда станет доступен навык Lightning Fury. Против медленных, но живучих тварей.

Power Strike

Копье при попадании наносит не только обычный урон (дополнительно увеличивая шанс попасть по врагу), но и добавляет повреждения молнией.

Impale

Врагу наносится приличный урон, но при этом есть шанс, что оружие потеряет в показателях своей прочности. Больше единички вряд ли имеет смысл вкладывать.

Lightning Bolt

Вместо метательного копья во врагов вылетает обычная молния, как и у магички. Хороша против нескольких целей, против одиночек на ранних этапах эффективнее Poison Javeline, так как наносит такой же урон одиночному монстру, но ест меньше маны.

Charged Strike

Добавляет урон молниями к атаке и выпускает стаи электрических разрядов. Очень хорошая вещь для поклонников копий.

Plague Javelin

Почти то же, что и Poison Javelin, но действует не только на одну цель. Облако яда распространяется и на соседей. Против толп монстров. Если враг один, то лучше переключиться на Poison Javelin.

Fend

Быстрая атака нескольких стоящих рядом целей. При этом увеличивается урон и шанс попасть по врагу.

Lightning Fury

Попадая во врага, созданная навыком молния разделяется на две и поражает следующие цели. Навык для тех, кто пользуется метательными копьями.

Lightning Strike

При атаке враг получает хороший удар молнией, которая дополнительно летит в находящихся неподалеку существ.

Пассивные способности и магия

Inner Sight

Ослабляет защиту врага и одновременно подсвечивает его. Затраты маны достаточны высоки, но радиус действия относительно велик. Применяется единожды на толпу средних по силе тварей перед сражением с ними. Небольшая длительность и высокая цена.

Critical Strike

Отличная пассивная способность, которая увеличивает урон от стрел и копий в два раза. Частота срабатывания зависит от навыка. Этот навык полезно довести уровня до третьего.

Dodge

Если враг бьет стоящую на месте амазонку, то существует шанс, что он промахнется. Очень полезный пассивный навык. Особо рекомендуется для героинь, иногда участвующих в рукопашной.

Avoid

Позволяет стоящей на месте амазонке увернуться от вражеской дистанционной атаки. Если повезет. Безумно полезно при перестрелке с вражескими лучниками.

Slow Missiles

В некотором радиусе от героини начинается замедление всех вражеских стрел. Не очень классно, если у героини прокачан Avoid. Если же последнее неразвито, то имеет смысл взять. Только учтите, что Avoid — пассивный навык (не ест маны и действует автоматически), а Slow Missiles надо включать самому и еще смириться с затратами магии.

Penetrate

Увеличение шанса попасть по врагу обычными стрелами. Имеет смысл вложить

Normal Камни

Камень	В Оружие	В Щит	В Шлем
Amethyst	+25-29 Attack Rating	+9-11 to Shield's Defense	+5 Strength
Diamond	+136-145% Damage to Undead	+9-11 All Resistances	+20 Attack Rating
Emerald	6 Poison Damage over 3 Seconds	+17-20 Poison Resistance	+5 Dexterity
Ruby	4-6 Fire Damage	+17-20 Fire Resistance	+13-15 Life
Sapphire	2-4 Cold Damage	+17-20 Cold Resistance	+12-15 Mana
Skull	Steal 2% Life and 3% Mana per hit	Attacker takes damage of 4	Replenish Life +3, Regenerate mana 12%
Topaz	1-8 Lightning Damage	+17-20 Lightning Resistance	+14-17% better chance to find magic items

пару очков, если не особо увлекаться использованием огненных и ледяных стрел, которые всегда попадают.

Decoy

Создание персонажа-обманки, с помощью которого амазонка обманывает врагов. Пока они носятся за иллюзией, героиня расстреливает тварей с расстояния.

Evade

С этой пассивной способностью у амазонки появляется шанс уклониться от удара. Как и Avoid, чрезвычайно хороший навык благодаря своей пассивности

Valkyrie

Мощный союзник амазонки, который вызывается этим заклятием, очень хорошо действует в качестве прикрытия, щита, пушечного мяса, наконец.

Pierce

Пассивная способность, которая дает дистанционным атакам шанс пробить свою первую цель и попасть в следующего, стоящего сзади монстра. Хороша против толп больших монстров в узких коридорах или проходах

Луки и арбалеты

Fire Arrow

К стандартным повреждениям, наносимым стрелами, прибавляется еще и урон огнем. Больше единички вкладывать не имеет смысла, так как потом пойдут еще более убойные заклятия, схожие по действию.

Magic Arrow

С помощью магии создается стрела и посылается во врага. При всем при том стрелы не тратятся, что очень приятно. Можно даже стрелять, не имея в руках и в инвентаре ни одной стрелы! Слабенько, но полезно, если запасы стрел подходят к концу

Cold Arrow

Замораживающие стрелы отлично подходят против быстрых тварей. Выстрелили — и переключайтесь на более убойные огненные стрелы. По мере необходимости (как только тварь разморозится) операцию повторить

Multiple Shot

Вместо одной стрелы в противников летят несколько. Очень полезно против толп врагов и на открытой местности

Exploding Arrow

Добавляет стреле огненный урон и при попадании взрывается. Урон небольшой, поэтому эффективность стрелы невысока

Guided Arrow

Создание "умной" стрелы, которая следует за целью или самостоятельно ее находит. Тратит ману, причем неслабо, и особо не помогает. Удобнее целиться самому или пускать стрелы, которые не промахиваются.

Ice Arrow

Не только прибавляет стреле дополнительный урон холодом, но и замораживает (парализует) противника на некоторое время. Очень полезно против так нелюбимых амазонкой быстрых тварей. С медленными-то она отлично справляется

Immolating Arrow

Огненная стрела, которая хорошенько прожаривает врагов, вредя им не только в момент попадания, но и в течение нескольких секунд. Обязательно нужна любой лучнице, как только достигнет 24-го уровня

Strafe

Героиня посылает одну стрелу в нескольких находящихся неподалеку друг от друга врагов

Freezing Arrow

Более мощная вариация Ice Arrow. В основном отличается от нее тем, что замораживает сразу несколько стоящих рядом созданий. Чем-то напоминает Glacial Spike у колдуньи

Зелья

Для различных персонажей одни и те же лечебные бутылочки восстанавливают совершенно разное количество маны и здоровья. Ниже указано, насколько эффективно бутылочки действуют на разных героев

Antidote

Мгновенно излечивает от яда

Rejuvenation Potion

Мгновенно восполняет 35% маны и жизни

Full Rejuvenation Potion

Мгновенно восполняет 100% маны и жизни



Начало третьего Акта. Затерянное поселение где-то в джунглях. С небес льется дождь. Обычный дождь. Скоро мы уйдем отсюда. И где-то польется кровь. Обычная кровь.

Stamina Potion

Мгновенно восстанавливает выносливость героя.

Thawing Potion

Мгновенно восстанавливает нормальное состояние героя из замороженного состояния, в которое тот был ввергнут заклятиями Холода

Святилища

Armor shrine

Увеличивает броню, так что монстры попадают реже.

"Your skin hardens".

Combat shrine

Увеличивает шанс попасть по врагу, скорость атаки и наносимый урон.

"You feel ready for battle".

Experience shrine

В два раза увеличивает получаемый за уничтожение монстров опыт.

"Your experience teaches you well"

Exploding shrine

Вокруг святилища вспыхивает пламя и появляются 8 взрывающихся зелий.

"A circle of flame..."

Fire shrine

Посылает во все стороны уничтожающий огонь. Вредит и игроку, и монстрам.

"A fiery death"

Gem shrine

Увеличивает крутость случайно выбранного драгоценного камня из инвентаря. Если такого вообще не найдется, создает из воздуха камень плохого качества

"A marvelous gem..."



Обратите внимание на стену. Ради нее и поставлен этот скрин...

Health shrine & Mana shrine

Мгновенно восстанавливает жизнь и ману

"You feel healthy".

Mana Recharge shrine

Очень быстрая регенерация маны.

"Your spiritual force recovers quickly"

Monster shrine

Превращает ближайшего монстра в уникального полубосса. Нужно, чтобы получить побольше опыта и раздобыть отличную вещь.

"Death's advocate approaches"



Водные гигантские змеи очень опасно плюются сильнодействующим ядом. Уничтожайте их в первую очередь.

Poison shrine

Во все стороны разлетается облако газа, а заодно создаются 8 отравляющих зелий

"A circle of death".

Portal shrine

Создает портал в город, который остается на все время игры, не исчезая.

"The freedom to go home"

Refilling shrine

Полностью восстанавливает ману, стамину и жизнь.

Resist Cold, Resist Fire, Resist Poison, Resist Electricity shrine

Дает максимальную защиту от одного элемента: Холода, Огня, Яда и Электричества соответственно.

"You no longer fear cold, fire, poison, electricity".

Stamina shrine

Выносливость героя не уменьшается. Самое время побегать

"The weight of the world seems lighter".

Well shrine

Колодец. Восстанавливает одновременно жизнь, ману и выносливость. Позволяет сделать два глотка, а затем восстанавливается в течение небольшого количества времени.

Драгоценные камни

Всего существует пять уровней камней: (от худшего к лучшему)

chipped
flawed
normal
flawless
perfect

Flawless Камни

Камень	В Оружие	В Щит	В Шлем
Amethyst	+30-40 Attack Rating	+12-14 to Shield's Defense	+6 Strength
Diamond	+146-155% Damage to Undead	+12-14 All Resistances	+25 Attack Rating
Emerald	7-8 Poison Damage over 3 Seconds	+21-25 Poison Resistance	+6 Dexterity
Ruby	5-6 Fire Damage	+21-25 Fire Resistance	+16-19 Life
Sapphire	3-5 Cold Damage	+21-25 Cold Resistance	+16-20 Mana
Skull	Steal 3% Life and 3% Mana per hit	Attacker takes damage of 5	Replenish Life +4, Regenerate mana 12%
Topaz	1-10 Lightning Damage	+21-25 Lightning Resistance	+15-19% better chance to find magic items

Каждый камень может быть вставлен в специально для этого предназначенный щит, шлем или оружие. Такой предмет легко определить по серому цвету названия и подписи socketed в описании В зависимости от того, куда он был вставлен, изменится и добавляемое предмету преимущество.

Прохождение

Если у вас возникли проблемы с квестами, обратите внимание на порядок их решения, представленный в нашем тексте. Следуйте ему — и все будет в порядке.

Act 1

Rogue Encampment

С самого начала поговорите с Warriv'ом Было бы неплохо познакомиться и с остальными.

Den of Evil

Поговорите с Akar'ой. Затем идите в Blood Moor. В первой же локации найдите вход в Den of Evil. Там придется уничтожить всех монстров, причем иногда бывает не один, а два уровня Den of Evil. Вычищать придется на обоих. После этого вернитесь к Akar'е.

Награда: +1 skillpoint

Sister's Burial Grounds

Поговорите с Kashya. Она даст задание убить Blood Raven. Идите в Cold Plains через Blood Moor. Из Cold Plains ведут две дороги: одна — в Stony Fields, другая — в Burial Grounds. Вам туда. Побродите по округе, пока на вас не нападет стреляющая дама. Она-то и есть Blood Raven. Убив ее, возвращайтесь к Kashya. Кстати, там же, на кладбище, можно найти Mausoleum и Crypt. Внутри каждого стоит по золотому сундуку, из которых высыпаются магические предметы. В дальнейшем вы обнаружите немало таких приятностей и в других локациях.

Награда: напарник в команду

The Search of Kain

Снова побеседуйте с Akar'ой. Найдите Underground Passage. Он находится в Stony Fields. Кстати, обратите внимание на группу камней, стоящих где-то в этой локации. Очень скоро мы к ней вернемся. Идите по подземелью до Dark Wood (по ходу дела можно поискать золотой сундук на втором уровне). Найдите Tree of Inifuss. Кликните на нем — выпадет Scroll of Inifuss. Возвращайтесь к Akar'е. Она расшифрует смысл свитка, и теперь его можно прочитать (правой кнопкой мыши). В нем ясно видна последовательность нажатия Kairn Stones для того, чтобы попасть в Тристрам. Kairn Stones — это та самая группа камней, которую мы видели в Stony Fields. Нажимайте камни в правильной последовательности. Откроется портал. Пройдя через него, вы попадаете в Тристрам, где вас ожидает увлекательная встреча с NPC из первой части Diablo. Гризволд, похожий на Бутчера (помните, как бегали от мясника по всему второму уровню первого лабиринта?); Декарт Кейн в клетке, из-за которого началась наша экспедиция; и, наконец, мертвое тело Вирта, которое нам пригодится позже. Кликните на клетке. Кейн поставит портал и уйдет в Rogue Encampment. А вам предстоит выдержать драку с толпой монстров, захвативших Тристрам. Пришла пора вернуться за наградой. Для этого перемещайтесь в Encampment (можно и через портал) и поговорите с Акарой и Кейном. Отныне Декарт станет абсолютно бесплатно идентифицировать все магические предметы, найденные вами по ходу скитаний.

Награда: кольцо, сгенерированное случайным образом

The Forgotten Tower

Находясь в Stony Field, нужно поискать The Moldy Tome, в котором написано о злобной Countess, которая живет в Black Marsh в руинах башни. Попасть в Black Marsh вы можете через Dark Wood. Там вам надо разыскать разрушенную башню Под башней находится разветвленная сеть подземных ходов. В самом низу подземелья прописана Countess со сворой DarkStalker'ов. Целью квеста является лишение почтенной дамы прописки на занимае-



Заклинание "blizzard" в действии. А еще поговаривают, что разработчики из Blizzard - очень скромные и стеснительные люди...

мой территории. Не забудьте обратить внимание на сундук, который откроется после убийства Countess.

Награда: сундук с кучей золота и какой-нибудь магической приятностью

Tools of the Trade

Возвращайтесь в Rogue Encampment и поговорите с Charsi — кузнецом. Charsi попросит принести ей молот Horadric Malus, который спрятан в Monastery Barracks. Из Black Marsh идите в Tamoe Highland. На востоке вы найдете вход в монастырь — Monastery Gate. Далее вам предстоит зачистить локацию Outer Cloister. Идите в бараки. Где-то в глубине бараков находится стойка, с которой вам надо стянуть пресловутую кувалду. Только учтите, что рядом ошивается жирный кабан по имени The Smith. Хватайте молот и возвращайтесь к Чарси. Квест практически выполнен. Теперь у вас откроется опция Imub — возможность единожды превратить один немагический предмет в rare item. (Для этого перетащите предмет в открывшийся слот и нажмите OK.) Но эту возможность лучше приберечь на потом для улучшения характеристик какой-нибудь немагической вполне приличной брони вроде Full Plate или Ancient Armor.

Награда: Imub

Sisters to the Slaughter

Поговорите с Кейном. Он скажет, что в глубине катакомб монастыря живет Andriel — первый босс, защищающий Diablo. Он же, по совместительству, главный злодей первого акта. Возвращайтесь в бараки и найдите вход в подземную тюрьму (Jail). Затем вам предстоят три уровня Jail, Inner Cloister и Cathedral. В последнем уровне прямо посередине в полном одиночестве стоит именной монстр Bone Ash — мощный скелетон-маг, который представляет некоторые проблемы для любого персонажа. Замочив Эша, вы наконец доберетесь до катакомб Андриель ждет вас на четвертом уровне Она обожает кастовать Poison Nova, снося скелетонов некромонта. То есть ситуация такая: к ней всегда приходите слишком слабым, так что с этим боссом придется повозиться Так что было бы неплохо побегать по округе и добить монстров, дабы набрать хоть немножко экспы. После убийства Андриель появляется портал в Rogue Encampment. Поговорите с Кейном, с Kashya и Warriv'ом

Награда: доступ в Act 2



Огонь жжется, он несет боль, но от него легко защититься...

Act 2

Lut Gholein

Поговорите с Jerhyn. После этого отправляйтесь знакомиться с городом. Поговорите со всеми подряд, изучите окрестности.

Radament's Lair

Этот квест даст Atma. Нужно убить вконец одичавшего некромонта по имени Radament. Он живет в канализации под городом, куда есть два входа: на внешней стороне южной стены и в северной части города, под потайным люком. В любом случае вам придется спуститься до третьего уровня, где вы и обнаружите приятную личность, побрасывающую в вас магию и оживляющую тех, кого вы только что с таким трудом уничтожили. Но усилия воздадутся сторицей: из Радамента выпадет не только полезняшка-другая, но и Book of Skill, которая дает дополнительный скиллпойнт. Обратите внимание на стоящий рядом золотой сундук. Возвращайтесь к Атме.

Награда: скидки в местных магазинах

После разговора с Джерхином вы полу-



Святилище Хаоса. Обитель Диабло.

Perfect Камни

Камень	В Оружие	В Щит	В Шлем
Amethyst	+41-50 Attack Rating	+15-20 to Shield's Defense	+7-8 Strength
Diamond	+156-165% Damage to Undead	+15-20 All Resistances	+30 Attack Rating
Emerald	9-10 Poison Damage over 3 Seconds	+26-30 Poison Resistance	+7-8 Dexterity
Ruby	6-8 Fire Damage	+26-30 Fire Resistance	+20-25 Life
Sapphire	3-6 Cold Damage	+26-30 Cold Resistance	+21-25 Mana
Skull	Steal 3% Life and 4% Mana per hit	Attacker takes damage of 6-8	Replenish Life +4-5, Regenerate mana 16-20%
Topaz	1-12 or 1-13 Lightning Damage	+26-30 Lightning Resistance	+20-25% better chance to find magic items

чите последний квест второго акта (смотри The Seven Tombs).

The Horadric Staff

Вынутый из сундука возле Радамента Horadric Scroll нужно отнести Кейну. Выходим за пределы города — попадаем в Rocky Waste. Обычно возле выхода из города стоит какой-то именной монстр с товарищами. Так что иногда может возникнуть проблема выхода из города. В этой локации есть примечательное местечко — Stony Tomb, которое служит входом в подземелье, где можно найти много чего интересного. В любом случае вам надо идти в Dry Hills. Там есть Halls of the Dead, на третьем уровне которого обнаружится золотой сундук. В нем лежит Horadric Cube, которому будет посвящена отдельная глава. Но сейчас вам нужно идти обратно к Кейну с кубом. Это первый этап выполнения задания.

Теперь нужно идти дальше. За Dry Hills лежит локация Far Oasis. Здесь нужно найти Maggot Lair, на третьем уровне которого сидит матка мagготов. Она охраняет золотой сундук, в котором лежит Shaft of the Horadric Staff. При идентификации он окажется Staff of Kings — относительно неплохим посохом.

Поговорив с Кейном, идите в Lost City, что за Far Oasis'ом. Через несколько секунд после того, как вы войдете в Lost City, сработает триггер. Опустится тьма — это начало следующего квеста.

Tainted Sun

Возвращайтесь в город и поговорите с Drognan'ом. Он расскажет, что вам нужно уничтожить змеиный алтарь в Claw Viper Temple под Valley of Snakes. Какая удача! А вам как раз туда надо — найти набалдашник (Headpiece) для Horadric Staff. Посему направляйтесь в Долину Змей, что за Lost City. На втором уровне Храма стоит Tainted Sun Altar. Его разрушение приведет к восстановлению солнечного света и даст Top of the Horadric Staff, которое при ближайшем рассмотрении окажется Viper Amulet'ом. Теперь осталось лишь вернуться в город и поговорить с Дрогнаном для окончания квеста.

Возьмите Staff of Kings и Viper Amulet. Положите их в Horadric Cube и превратите в Horadric Staff.

Arcane Sanctuary

Джерхин рассказывает слезную историю о том, что его жен замучили какие-то мерзкие монстры. Он разрешил вам войти в дворец и прогуляться по гарему с целью найти источник проблем. Два уровня гарема приведут вас в Palace Cellar, где в центре третьего уровня обнаружится портал, ведущий в Санктуарий. Там необходимо найти Horazon's Journal. Как только вы найдете журнал, образуется новый квест: Summoner. Нужно убить мощного парня, ошивающегося вокруг журнала. После чего нужно прочесть Horazon's Journal (рядом должен появиться красный портал в Каньон Магов) и выходить в город. Теперь вы выполнили аж два квеста и получили подсказку для третьего: обратите внимание на данный вам квест The Seven Tombs. Поговорите с Атмой.

The Horadric Staff и The Seven Tombs

Возвращайтесь к красному порталу и переноситесь в Canyon of the Magi. В этом каньоне расположены входы в семь склепов. Возле каждого входа нарисованы некие значки. У каждой могилы — свой. Правильная могила — это та, знак которой совпадает со значком у вас на экране квеста. Заходите туда и начинайте зачистку местности. Нужно найти Orifice — светящийся круг, он был показан на картинке, когда вы разрушали алтарь в Храме Змей. Нажмите на круг, и появится отдельный слот, в который следует вставить Horadric Staff. Здесь заканчивается квест The Horadric Staff. Из посоха в стену ударит мощный луч и откроет проход в Talrasha's Chamber. Как только вы войдете внутрь, на вас бросится таракан-переросток — Duriel. Биться с ним не очень просто, но как только вы справитесь, идите по проходу. Там встретите ангела по имени Tyrael. Поговорите с ним, и он поставит портал в Lud



Зиккурат, древнее здание. Зачем нужен? Ну... незачем не нужен. Построили, вот и стоит.

Halein. Возвращайтесь и поговорите с султаном Джерхином. Преисполненный благодарности, он предложит поболтать с Meshif'ом, мореходом. Теперь вы можете попасть в Act 3, используя опцию Sail East в разговоре с Мешифом. На этом заканчивается квест The Seven Tombs.

Act 3

Kurast

Возле места вашего прибытия стоит Hratli, поговорите с ним. Как обычно, обойдите поселение и поговорите со всеми. Не забудьте поболтать с Кейном. Идите в Spider Forest. Здесь вы догоните Dark Wanderer, после чего он исчезнет, а на его месте появится толпа Flash Beast'ов.

The Golden Bird

Идите далее по лесу (спускаясь иногда и под землю), пока в какой-то момент вы не найдете группу монстров, среди которых будет одно именное чудовище. Из него выпадает Jade Figurine, после чего, собственно, и начинается квест. Эту статуэтку сначала надо показать Кейну, а потом Мешифу. Последний, оказавшись страстным коллекционером, поменяет Jade Figurine на Golden Bird. Золотую Птицу нужно показать Кейну, который, в свою очередь, отправит вас с ней к местному алхимику по имени Alkor. Отдав Алкору статуэтку и поговорив с ним в следующий раз, вы получите Potion of Life (по щелчку правой кнопкой мыши постоянно добавляет +20 Life).

Награда: Potion of Life

Blade of the Old Religion

При блуждании по болотно-подобным джунглям в одном из мест вам попадется объект под названием Gidbinn — что-то вроде алтаря. Если кликнуть на нем мышкой, он загорится, и через некоторое время появится группа монстров, один из которых несет с собой уникальный кинжал с таким же названием — Gidbinn. Этот кинжал нужно отнести Ормусу в Kurast Docks. Затем поговорите с Asheara, она даст в помощь вам мага.

Награда: случайно сгенерированное rare- или unique-кольцо и маг-напарник

Khalim's Will

Если поговорить с Кейном теперь, после выполнения первого квеста, то он расскажет душещипательную историю: заключенный в тюрьму Мефисто контролирует Верховный Совет. И лишь единственный Халим противился его воле, за что его и убили, разделив при этом на запчасти. Оные разбросаны по всему Курасту, и вам предстоит собрать их все и соединить вместе. А конкретно вас будет интересовать: глаз, мозг, flail. *Khalim's Eye* вы найдете в Spider Cavern, что посреди Леса Пауков. *Khalim's Brain* находится во Flayer Dungeon. Данная локация доступна из Flayer Jungle, куда можно попасть через Great Marsh. Затем нужно найти *Khalim's Heart*, которое возлежит где-то в канализации под Kurast Bazaar. Чтобы попасть в Kurast Bazaar из Flayer Jungle, нужно миновать Lower Kurast. Кстати, войти в Sewers можно и из Upper Kurast. Внизу придется немного поработать ассенизатором и вычистить всю канализацию, пока вы не наткнетесь на Sewer Lever, который откроет Sewer Stairs. Лестница ведет на второй уровень, где под охраной всяческих водных червяков сто-

ит золотой сундук. В нем-то и находится искомый орган. Теперь, когда вы собрали весь ливер, настала пора озаботиться поисками *Khalim's Flail.* Знаки указывают на то, что обнаружить ее можно в Travincal'e Те же знаки справедливо предлагают опасаться гнева Верховного Совета (High Council, а не то, что вы подумали). Для того, чтобы попасть в Травинкал, нужно пройти через Causeway. Там вы наткнетесь на большую тусовку всяческих монстров, специально продуманных так, чтобы создать любому персонажу достаточно много проблем. А на закуску остается Верховный Совет, состоящий из отборных монстряков, которые с удовольствием уничтожат очередного героя-неудачника. Соответственно, когда High Council искрошен в капусту, среди вещей вы найдете *Khalim's Flail.* Положите все четыре предмета в Horodric Cube и трансмутируйте все это в Khalim's Will (воля Халима) — на этом квест считается оконченным. Но это еще не все. Найдите Compelling Orb и разбейте его, взяв в руку Khalim's Will. Воля Халима пропадет, и откроется проход в Durans of Hate. Вот так, совершенно не заметив, мы выполнили еще один квест (**The Blackened Temple**), в котором требовалось расчистить путь в темницу Мефисто



Диабло пользуется всевозможнейшей магией: и огонь, и холод, и электричество. Есть и такое, что недоступно ни одному из героев.

Lam Esen's Tome

Попав в Kurast Bazaar, вернитесь в доки и поговорите с Алкором. Он попросит обыскать шесть заброшенных храмов в Базаре, Upper Kurast и Causeway — по два в каждой локации. В одном из этих храмов находится Lam Esen's Tome. Чтобы найти храмы, обращайте внимание на лестницы (stair). При нажатии на лестницу будет открываться проход. Во время всех прохождений мы обнаруживали эту книгу в Ruined Temple, который находится в Kurost Bazaar'e. Но гарантировать это и в вашем случае мы не можем. Если не повезет, придется блуждать по всем шести храмам. Найдя книгу, возвращайтесь в доки к Алкору

Награда: +5 статпойнтов

The Guardian

Как только вы войдете в Durans of Hate, появится последнее задание третьего акта. Заключается оно в подлом убийстве практически ни в чем не повинного брата Дьяблы — Мефисто. Проживает братишка на третьем уровне, куда довольно легко добраться, но намного сложнее выбраться — предпоследний Главный Босс, как ни крути... Правда, на подходе к Мефисто вам попадется недобиток-другой из Верховного Совета, но это уже мелочи. По сравнению с ним, Лордом чего-то там тоже плохого. Забиваем Мефисто, забираем Soulstone. Обратите внимание: как только вы убили Мефисто, на площадке, рядом с которой ранее было пустое пространство, появилась лестница. Она ведет к красному порталу, ведущему в Ад. Идите прямо туда Welcome to dying.



Группу заморозки вызывали?.. Поздно, уже уплочено.

Act 4

Pandemonium Fortress

Пройдя через портал, вы попадаете в Pandemonium Fortress, форпост сил Света на границах Ада. Там вы встретите все того же Кейна (вот привязался!) и уже виденного ранее Tyrael'a. Поговорите с ним, он даст вам первый из квестов.

The Fallen Angel

Нужно найти в Plains of Despair падшего ангела по имени Izual и освободить его душу, которая захвачена силами Зла. Как освобождать души, не нам вас учить за время игры вам пришлось освобождать

Бороться с этим красавцем надо максимально аккуратно. Желательно еще и открыв неподалеку Town Portal. На случай преждевременной и скоропостижной кончины.

души тысячами. В общем, суть квеста в том, чтобы пройти через Outer Steppes до Plains of Despair, сметая все на своем пути; разыскать Изуала и булавой по башке или магией издалека... После этого, с чувством выполненного долга, возвращайтесь к Тираэлу и получайте заслуженную награду.

Награда: +2 скиллпойнта

Hell's Forge

После разговора с Тираэлом поговорите с Кейном. Получите квест, в котором нужно будет разбить Mephisto's Soulstone. Для этого придется после Plains of Despair идти в City of the Damned. Там будет проход в River of Flame, где есть наковальня — Hell's Forge. Охраняется она довольно крутым монстряком по имени Hephasto the Armorer. Уничтожив оружейника, нужно поднять выпавший из него Hell hammer, идентифицировать его и взять его в руку. После этого необходимо подойти к Hell Forge. Первый клик мышкой избавит вас от Mephisto Soulstone. Несколько следующих нужны для тотального и бесповоротного избавления от камня. Когда от камня полетят души, каждая из них бросит к вашим ногам какой-нибудь камешек. Пара perfect'ов никогда не помешает, верно?

Награда: подарки освобожденных душ

Идем дальше и видим ангела по имени Hadriel. Он пропустит вас в Chaos Sanctuary. Как только вы войдете в эту, уже последнюю, локацию в игре, наступит время для последнего квеста.

Terror's End

Для того чтобы покончить с Лордом Ужаса, необходимо вскрыть пять печатей. Они разбросаны по краям Chaos Sanctuary, но найти их не составит никакого труда. Единственное, что может временно воспрепятствовать вашему Последнему Подвигу, — тот факт, что сразу после вскрытия некоторых печатей за ними возникает какой-нибудь крутой монстр с кучей миньонов. Впрочем, все это ерунда. Как только вы вскроете последнюю печать, в центре пентаграммы возникнет Сам Diablo. Великий & Ужасный

Как успокоить его бренную душу — объяснять не будем. Не настолько уж и тяжел этот последний бой. И да пребудет с вами Сила Света, разумеется.

P.S.

Как только Дьябло будет повержен, пойдет отсчет времени. За эти несколько секунд нужно успеть собрать вывалившиеся из Лорда Террора предметы и телепортироваться в ближайший город. Казалось бы, на этом игра должна закончиться. Но не тут-то было. Если выбрать персонаж, закончивший игру, и начать новую игру на том же уровне сложности, то можно провернуть интересный трюк, чтобы попасть в секретный уровень **Moo Moo Farm**. Для этого отправляйтесь в первый город — Rogue Encampment. Положите в Horadric Cube книгу Book of Town Portal и Wirt's Leg. После этого нажмите Transmute, и откроется красный портал в секретную локацию. Если Ноги Вирта у вас в данный момент нет — ничего страшного. Сходите в Тристрам (благо тамошние обитатели после Дьяблы будут похожи на орехи) и отковыряйте ногу с тела бедняги Вирта.

За красным порталом вас ожидает встреча с огромными тусовками Hell Bowie — тупыми постоянно мычащими коровами, вооруженными алебардами. Управляет всеми этими толпами единственный бык — король. Настоятельно рекомендуем вам замочить всех, поскольку из коров высыпается огромное количество gem'ов, хороших магических вещей, а иногда попадаются уникальные. ■



Сегодня он нас. Завтра – мы его.

Алан Берновский
alan@online.ru

Vampire: The Masquerade – Redemption

Клыки и двустволка

R&S: Вердикт

ЧТО: RPG * **КТО:** Nihilistic Software/Activisione * **НА КОГО:** Diablo
СКОЛЬКО: PII-300(PIII-500), 64(128+)Mb * **ВМНОГОГЕРОМ:** Да * **РАЗМЕР:** 2 CD

...Чаши весов Добра и Зла склонялись то в одну, то в другую сторону. На поле брани отборные войска крестоносцев вторые сутки безуспешно пытались одолеть превосходящие орды противника. На стороне врага бились не только люди. Сказать по правде, человеческих созданий почти не было, все войско мятежного государя Вукодлака (*досл. румын.* — Волчья Шерсть) состояло из вампиров, оборотней и прочей нечисти. Только рассвет позволял крестоносцам собраться с силами, подобрать раненых и убитых. Когда солнце показывало свой лик, твари уползали по норам и не показывались до сумерек. Этой ночью выжили немногие, но кто остался среди живущих, запомнил ее навсегда — как никогда сильны были вражеские легионы, словно силу получали они из земли. Если бы не вера в Бога, погибли бы доблестные рыцари, так и не увидев рассвета. О победе молил и молодой крестоносец по имени Кристоф. Он недавно нанялся в армию Господа, с самого детства таил в сердце мечту стать великим воином, достойным защитником добра. В этот раз ему не повезло: стрела, прилетевшая неизвестно откуда, нашла узкую щель между пластинами доспехов и вошла глубоко в живот. Рано утром Кристоф очнулся и резко вынырнул из кровавой дымки, что заполоняла глаза. Небольшая уютная комната, небогато обставлена. Если судить по количеству религиозных предметов на квадратный метр, то вполне можно утверждать, что находитесь в монашеской келье богатого монастыря. Через минуту в комнату входит молодая девушка и поздравляет вас с возвращением в мир живых. В такую нельзя не влюбиться — слишком красива для монашки и слишком молода, чтобы провести всю жизнь взаперти, служа Богу. Зовут ее Анезка, и только благодаря ее терпению и доброте вы выжили после тяжелого ранения. Монашка сообщает, что старую Прагу со всех сторон осаждает нечисть, по вечерам на улицу нельзя выйти, дети и женщины перепуганы насмерть. С этим надо что-то делать!



Например, для затравки разворошить старое гнездо местных вампирчиков в серебряном руднике. Понятно, что никто и не собирается лезть в эту черную дыру, но вам как крестоносцу и просто хорошему человеку просто необходимо выяснить, что там к чему, наказать всех плохих и освободить невиновных. Несмотря на тяжелое ранение, выбирайтесь из кровати и шагайте к East Gate. Охранники, конечно, подивятся вашей безрассудной храбрости и посоветуют не лезть в осиное гнездо. Но если уж начали, то отступать не к лицу. Тем более что приключение дает возможность хорошо поживиться



Silver Mines

Рудник разделен на три уровня, на каждом из них вы встретите два, иногда три вида монстров, крутость и количество коих возрастает ежеминутно. На первом уровне берегитесь крысиных нор, маленьких таких дырочек в стенах. Дело в том, что из одной такой щелки запросто вылезает до шести крыс и атакует вас со всех сторон. Лучший способ предотвратить укус — внимательно прислушиваться ко всем подозрительным пискам и сделать Brightness побольше, благо в опциях сия фича доступна. Проверяйте все сундуки на наличие богатства. Как и во многих ролевиках и адвенчурах, крутые доспехи и оружие всегда можно найти в подземелье, т.е. деньги тратить в кузницах совсем не обязательно. На этом же уровне вы найдете меч, который верой и правдой прослужит долгую службу до тех пор, пока не обзаведетесь инквизиторским топором с двумя лезвиями

На втором уровне вам предстоит отыскать и запустить сложную шлюзовую систему. Повезло: все детали на месте и в превосходном состоянии. Нажимайте на рычаг и подождите до полного сливания воды. Как раз в этот самый момент на вас и нападет минибосс уровня War Ghoul, который серьезно отличается от прошлых врагов, крыс и шлахт,



своей силой, вооружением и умом. Победить такого — дело для настоящего героя.

Третий уровень совсем короткий, тут некуда бегать не надо. Войдите в большой зал и спуститесь вниз к опочивальне большого Вампира, местного князька. Внимательно, не поворачивая налево, все время идите прямо, иначе придется заново преодолевать два уровня шахты. Итак, удостоившись аудиенции у Вампира Ахзры, быстро покончите с делами, обезглавив монстра, и начинайте собираться домой. Советую использовать все бутылочки со святой водой, найденные в шахте, ибо это самое идеальное средство от вампиров. Неплохо работает и обычный меч. Победив эту слабенькую тварь, заходите в тот самый поворот, о котором я предупреждал вас раньше, и окажетесь у самого выхода со странным медальоном в руках. Возвращайтесь домой к Анезке и получайте все заслуженные почести

Заодно можно продать добытое местному кузнецу. Деньги вложить полезнее всего будет в жидкости (о них попозже). А сейчас навестите аббата Гизу в церкви св. Томаса. Неприятного вида старичок даст кое-какие указания о правилах и этике боя (да что он в этом понимает!), предупредит насчет Анезки, точнее, о невозможности любви к ней, и даст в награду священный крестик. Вероятно, с кусочком какой-нибудь святой мумии внутри. Тогда в моде были такие штучки: медальоны с ногтем св. Патрика, мечи с пальцем и волосом Магдалины и т.д. После аббата зайдите, не обращая внимания на угрозы, к любимой Анезке, но и здесь вас застанет злобный Гиза, в наказание отправив патрулировать ночной город.

Бегайте по улицам, покуда не отыщете трех зомби, покушающихся на мирных граждан. Разобравшись с нарушителями, еще раз посетите Анезку и примите участие в ее спасении. Правду говорят, что в Праге даже монаху в келье нельзя уснуть спокойно. А в это время... Глава вампирского клана Бруджа Катерина и ее помощник Козмо составили хитроумный план по захвату всей Европы. Первым делом надо ликвидировать конкурирующие кланы и уничтожить всех явных и тайных противников, а после все пойдет как по маслу. В качестве воина было решено выбрать молодого крестоносца, не так давно с легкостью уничтожившего древнего вампира. Загвоздка одна — как заставить воина Христа служить дьяволу? Ответ очевиден — превратить его самого в вампира, а там он уже не отвертится. Недолго думая, Катерина очаровывает вас, бредущего по улице, и кусает за шею. Все, о хорошей жизни можно забыть навсегда: с этого момента вы начинаете служить своей госпоже и роду Каина. Как бы вы ни сопротивлялись, без крови никуда далеко не уйдете; можно, конечно, избежать высасывания крови из жителей и воспользоваться свежей кровью из лавочки ведьмы. Не так удобно, но зато не потеряете человеческий вид

(Следует отметить, что клан, которому вы вынуждены служить, по ролевой системе Vampire отличается интеллектуальностью. Представители Bruja, например, слабы в области очаровывания животных или владения особо крутой магией. Зато они обладают огромным собранием знаний и мудростей Вампиров, ведущих свой род от Каина — первовампира. Катерина — лидер клана Bruja — искренне ненавидит тех, кто встает у нее на пути, и предпочитает особо хитрые пути решения проблемы

В принципе, каждый клан считает себя единственным и неповторимым потомком Каина. Но иногда им все же приходится считаться с другими и объединяться против особенно выступающих родов. — *прим. ред.*)

Но вернемся к игре. Первое задание на службе "интеллигентов" от клыкастых — поиск утерянного фрагмента книги.

Monastery

Подкрепив силы в лавке ведьмы на Золотой аллее, затоварьтесь кровью для себя и напарника, потом бегите по направлению к монастырю клана Копадошиена. На первом этаже живут обычные монахи, они нападать на вас не собираются, так что спокойно идите мимо и ищите настоящих упырей. А таких что на первом, что на втором уровне предостаточно: и в песке прячутся, и за колоннами. По одному с ними справиться ничего не стоит, но они предпочитают нападать сразу со всех сторон целой толпой. Так что следите за здоровьем напарника. Не забывайте про сундуки, развалы драгоценных камней и кожаную броню. На третьем уровне вы снова встретитесь с крысами и очередной порцией кровопийц. Внимательно смотрите на картины в больших залах: у одной в руке ключ от учебной комнаты волшебника Маркуса. Отыскав оный предмет, подберите заодно журнал мага и череп. После вскройте дверь учебки и разберитесь со старым вампиром. После его смерти вы обретете фрагмент книги и добрый взгляд Катерины.

Вернувшись домой в Прагу, навестите еще раз Анезку, а потом встретьтесь с другой женщиной по имени Либусса, она-то и отправит вас в университет на повышение квалификации. Новое задание босса не такое простое, как предыдущее: предстоит уничтожить колдовское существо по имени Голем. Гуманоидного типа создание из глины с кусочком из Торы в зубах. Если хотите узнать больше — читайте еврейские сказания и легенды. Объект охоты прячется в Еврейском квартале, что расположен к северу от Центра.

Интернет

www.white-wolf.com — компания-разработчик игры, на ее сайте вы можете найти всю интересующую вас информацию о настольном прародителе компьютерного Vampire.

www.activision.com — почти все о компьютерной версии. Вам придется только выбрать из списка "Вампира" и получить нужную информацию.

www.won.net — место для игры в мультиплеерного "Вампира".

www.nihilistic.com — сайт разработчика компьютерной версии.

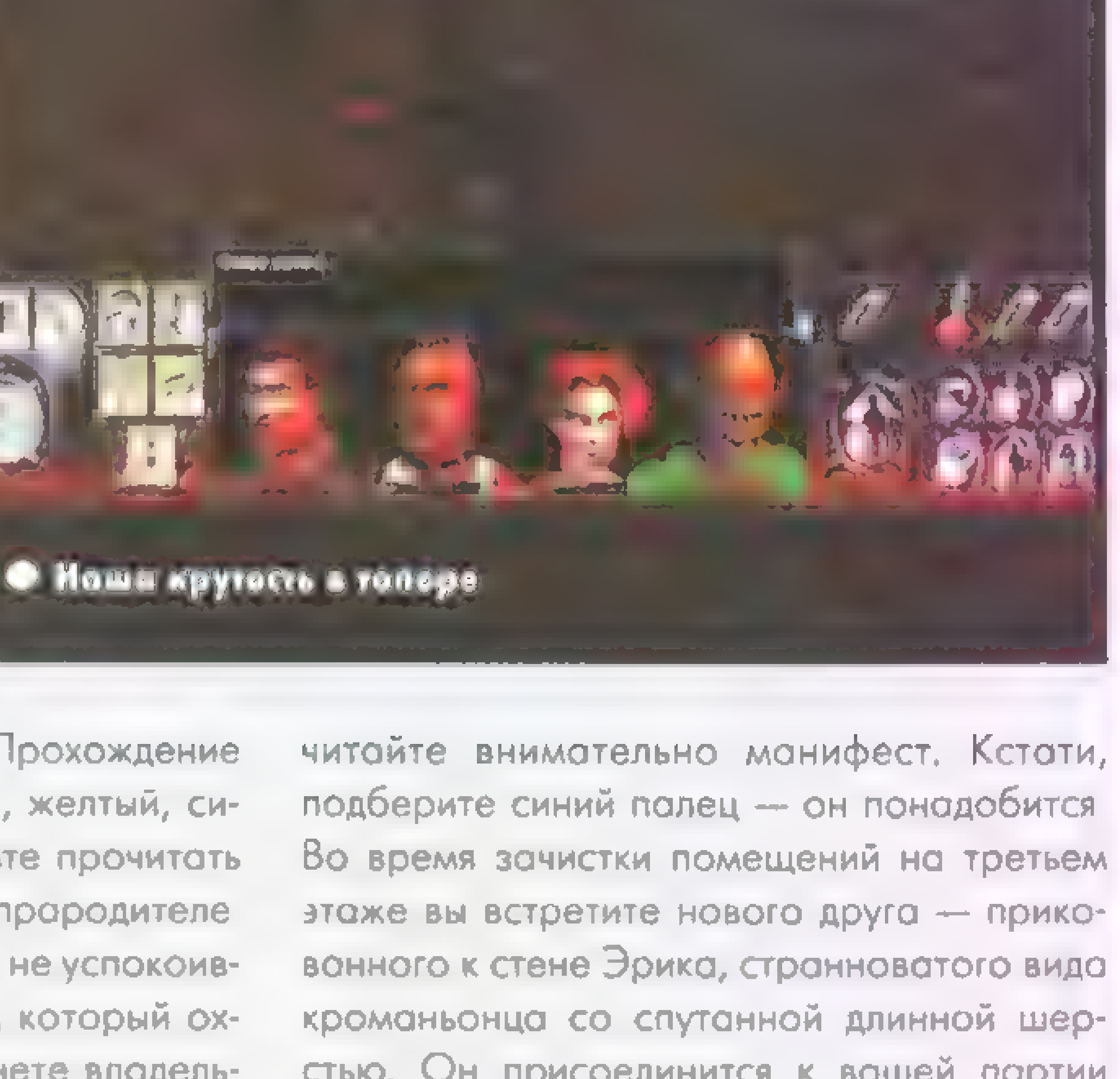
Golem

Отыскав сына раввина, создавшего Голема, Менделя, спросите о способе уничтожения монстра. Выяснив подробности, направляйтесь по кровавым следам в сторону главной площади, там вас уже ждут. Атакуйте Голема всеми силами, не применяя магию, и все сложится очень хорошо. Сняв с трупа страничку Торы, вернитесь к Менделю. Тот решит отправить ее в монастырь как символ примирения, так что бегом к старым врагам

Когда закончится курьерская работа, вернитесь домой в университет и немного отдохните в гробу. Кошмары будут преследовать вас и во сне. Проснувшись, вы узнаете пренеприятнейшую весть: несколько человек, включая Анезку, были похищены сегодня ночью и увезены в неизвестном направлении. Единственный человек, способный разобраться в происходящем, — принц, всевластный государь Праги. Но он, хитрая душа, откажется просто так что-то делать и потребует выполнить для него несложное задание из разряда "принеси мне что-нибудь из какой-нибудь глубокой и темной з..." В данном случае — это рука давно умершего святого. Зачем она ему нужна — не разглашается, но упор делается на ее сверхважности. Что ж, ничего не сделать, придется бежать за ней в подземелье, вход в которое расположен на кладбище. Помните, где убивали Голема? Вот нам туда. Открыв большую створку, вы попадете в тихое царство нечисти. Дойдете до конца узкой улочки и встретите местного мутанта Йозефа. Он меркантилен до жути и за пропуск в систему подземелий попросит глоток крови самой госпожи Катерины. Так что сначала сбегайте в университет, а только потом проходите в канализацию.

Relic Item — Holy Hand

Общий совет: не приближайтесь на расстояние вытянутой руки к вампирам в красных одеждах — зажарят заживо и побалуются после подогретой кровушкой. На втором уровне встретите плохого человека по имени Офелиос и хороший предмет под названием "топор". Им и отобьетесь от упырей. На третьем уровне вы попадете в немудреный лабиринт из телепортаторов. Прохождение дано по цвету двери: красный, желтый, синий, синий, желтый. Не забудьте прочитать легенду о Каине — вашем прапрародителе В финале вас ждет усопший, но не успокоившийся король Вацлав Первый, который охраняет руку. Убив его, вы станете владельцем артефакта и некоторой наличности в брильянтах


Наша крутость в топоре

Возвращайтесь в резиденцию принца и предъявляйте добытую редкость. Теперь-то царственная персона не отвертится и расскажет, куда увезли похищенных людей. Разговор будет долгим, поэтому сразу расскажу, что делать. Анезка и другие жители были выкрадены вампирами из клана Тремеров и доставлены в секретное место Если прямо сейчас не отровиться на их поиски, след можно потерять навсегда. Единственный человек, способный дать координаты похитителей, — шпион, скрывающийся в убежище, замаскированном под аптеку на Золотой аллее

Босс перед смертью

Tremier spy

Входите в магазин и сразу заглядывайте за занавеску в задней комнате. Вот где штаб-квартира у врага спрятана, под самым носом у стражников и принца! Совет касательно кругов на полу: обычно из них "рождаются" Кровавые камни — заменители больших бутылочек, но встречаются и сюрпризы в виде "лягушек" и элементалов. Так что осторожнее. На втором уровне освободите всех заключенных и почитайте внимательно манифест. Кстати, подберите синий палец — он понадобится Во время зачистки помещений на третьем этаже вы встретите нового друга — прикованного к стене Эрика, странноватого вида кроманьонца со спутанной длинной шерстью. Он присоединится к вашей партии и будет достойной опорой в любой схватке. Босс Ардан спрятался на четвертом уровне. Перед тем как умереть, он сообщит, что Анезка и другие под строжей были тайно перевезены в Вену. Бегом к Катерине с этими сведениями. Тебе предстоит тяжелая словесная дуэль, по ходу которой вы должны отстоять свои права на отдельную от клана жизнь. В данном случае придется уговорить Катерину отпустить вас в Вену

Vienna

Убежище в заснеженном городе находится у самого входа и называется Church Heaven. Вам остается только повернуть рычажок на стене. Теперь, когда с гробами и сундуками разобрались, отправляемся на поиски Анезки. Для начала в Среднем городе посетим забегаловку, где надо поговорить с барменом. Он-то и покажет на предполагаемого похитителя по имени Орси, знаменитого торговца рабами. Идем к нему в усадьбу. Там вы встретите трех прелестных девушек-вампиров, но поговорить с ними сейчас не удастся, потому что вас перехватит хозяин вечеринки. Конечно, он рад будет помочь, но не бескорыстно, а за небольшое одолжение. Например, убить одного вампирского священника, возраст которого не поддается исчислению. Зовут его Luther Black (прямая аналогия с Мартином Лютером...), а прописан он по адресу: подземелье под часами, уровень третий, серебря-



Нападение на полисмена. Попадаем под статью, между прочим

ный крест. Теперь обо всем по порядку. Сначала вам придется отыскать вход в лабиринт, что спрятан под часовой башней во внутреннем городе. Вход в Inner House через большое окно на втором этаже. Через него вы свободно переберетесь на крышу, а оттуда и до часов недалеко. Все пока идет замечательно, но... Как всегда, это "но"! Часы пробьют шесть утра, и розовой дымкой засветится горизонт — рассвет. Известно, что нет для вампира вещи хуже осинового кола и солнца. В данном случае вас настигнет вторая напасть. Могу почти со стопроцентной уверенностью заверить, что все ваши другоны перемрут, как мухи, при пересечении первого же перекрестка. Не беда, их потом оживить заклинанием ничего не стоит, а сейчас пусть полежат в коме и не путаются под ногами. Даю разгадку на паззл с тремя рычагами: левый вверх, средний вниз, правый наверх. Вот мы и в подземелье.

На втором уровне все уже основательно подготовились к вашему приходу и поэтому оказывают достойное сопротивление, давя как количеством, так и умением. Загадка с кнопками-зеркалами: слева направо — 1234, пауза, 5. Здесь все, переходим к третьему этажу, где прячется Лютер. Охраняют его серьезные товарищи под названием Темные охотники — призраки с длинной полоской жизни и такими же когтями. Последний совет: уничтожить Лютера все-таки придется, для чего заползайте на второй этаж и с разницей в 5 секунд нажимайте на две кнопки. Возвращаемся к выходу, а там господин Орси с охраной из Тевтонских рыцарей уже подготовил крепкие кандалы. Дада, вы — раб, обвиняетесь в убийстве священника (не самая хорошая награда за работу). В ожидании казни вы проведете время в самом сердце замка тевтонцев под жестким надзором. Только благодаря магии двери распахнутся и позволят выйти из крепости. Естественно, вам окажут сопротивление, но жажда свободы сильнее всяких топоров и булав. Лучшим средством против рыцарей оказался тот самый топор, о котором я говорил вначале. В самом конце подземелья, уже у поверхности, в рабочей комнате Лорда-мага вы найдете магический амулет, который нужно отнести на распознание к Орвусу, что служит клану Гермеса. Он проживает в магазинчике магических товаров.

После долгой беседы от вас потребуют дневник мага для совершения ритуала изгнания нечисти, его вы найдете в небольшом замке в южной части города. Только с его помощью будет шанс свергнуть Гадость и стереть ее с лица земли.

Small Castle

Замок разделен на три части: библиотека, лаборатория и лежбище горгулий. Существенное различие между ними одно — количество монстров и их состав. Советую начинать с библиотеки, так легче будет пройти все остальное. Идем направо и принимаемся за методичное и неспешное потрошение внутренностей библиотечных залов. Самый страшный враг здесь — Лорд Вампиров. Обладая большим набором заклинаний и хорошей кровью, он представляет собой реальную опасность. Ужаснее него только три Лорда со всех сторон. В конце вы найдете треугольную пластинку белого цвета — это часть ключа в верхнюю комнату. Входите в телепортатор и, очутившись у входа, приложите найденный артефакт к рисунку на полу. Дело осталось за малым — найти еще две части. Что лаборатория, что библиотека — все едино, останавливаться на деталях не буду. Перейду к лежбищу. Магов тут нет, врагами будут огромные каменные полуястребы, полульвы с огромными кожистыми крыльями Близко к ним подходить не рекомендуется, лучше всего применять заклинания, валяющиеся по углам в избытке. В конце случится большая гадость — босс уровня Этриус превратит твоего лучшего друга Эрика в горгулью, так что перед финальным боем придется замочить товарища по партии. Возвращаемся в город

Castle Vysengrad

В итоге опять вы будете посланы, уже в самое пекло. И место это — родовой замок Вампирской знати, что высится неприступной твердыней на горе у города (Вызенград — Изен-

Развитие магии

Развитие магических способностей напрямую зависти от крутости ума, т.е. характеристик Intelligence. Некоторые заклинания имеют ограничения не только по крови, но и по уровню знания. Допустим, Огненный дождь может пролиться на землю только по воле мага с "размером мозга в сто сантиметров кубических". Вторая зависимость перечеркивает все правила ролевых игр и позволяет открывать серьезное заклинание только после вызубривания более легкого. На редкость, скажу я вам, неудобно, особенно от того, что порой лишних две тысячи поинтов просто неоткуда взять, а копить никак не получается. Новые заклинания и дисциплины вы можете получить в свое распоряжение, разыскивая по уровням маленькие зеленые книжечки. Если говорить о важности (очередности) заклинаний, то на первый план я бы выдвинул Кормление, Оздоровление и Воровство Крови, за ними последовали бы атакующие огненные заклятия. И, наконец, на третье место — Charm и невидимость. Все остальное — красивые безделушки.

гард, есть в этом что-то Толкиенистическое — *прим. ред.*). Задача до идиотства проста — убить всех, кто бы ни встретился вам на пути. Перед тем как отправиться туда, запаситесь под завязку стрелами и арбалетом и постарайтесь не тратить их до третьего уровня, где встретитесь с самым большим монстром Возхдом. Он настолько огромен, что не влезает в узкий коридор и способен передвигаться только по небольшому залу. Воспользуйтесь этим и превратите его в гигантскую подушечку для иголок (забегая вперед, скажу, что на последнем уровне их три штуки). После его страшной кончины переползайте на четвертый уровень и встречайтесь со своей любимой. Конец немного трагичен, но... конец ли это?

1999, London

Прошло слишком много лет, чтобы времена кардинально изменились. Мечи висят только в музеях, а люди пользуются устройствами типа "кусок железа, выплевывающий девять миллиметров обжигающего свинца". Казалось бы, здесь не место и средневековому монстру-вампиру, дряхлой тени из прошлого. Но вампир, как и любое другое создание, хочет жить как можно дольше. Благо нашлись добрые люди, выкопавшие тело из-под развалин древнего замка. Впереди слишком много знаний, слишком много крови и прочей неопознанной гадости.



Кристоф. Пока человек

Для начала выберитесь из лабиринтов современного здания. Тут много наброcано добра для успешного продвижения вперед. Как это ни странно, холодное оружие, тот же самый топор или меч, намного в бою полезнее и убийственнее, нежели дробовик или какой-нибудь мини-ган. Учтите это при прохождении. Когда вы найдете своего "спасителя", доктора Лео, воздайте ему по заслугам и начинайте искать груз, доставленный из Праги грузовым пароходом. Для начала посетите местный вампирский клуб и наймите себе в компаньоны панка по имени Пинк, т.е. Розовый. Хороший боец, но до крайности необразован и глуп. Даже как-то подозрительно. Вместе с ним вы должны очистить местный бордель от поселившихся там вампиров клана Сетит.



Setite Lair

В борделе, оформленном в древнеегипетском стиле, поговорите с девушкой в красном. Она тоже не откажется присоединиться к двум сильным парням. Итак, спускаемся в складское помещение и открываем секретный вход при помощи маленькой кнопочки у пола. Ищите ее напротив больших картин. Такое ощущение, что вот-вот из-за угла выскочит владелец Звездных Врат господин Ра и покажет вам кузькину мать. Слава Богу, такого не произойдет, но будут иметь место вещи и похуже, например, орда обезумевших египтян в платьицах. Основное заклинание, применяемое ими, — **Awe**. После него ни атаковать, ни кусать вы не сможете, ведь все тут нам друзья до гроба. Народу сбежалось на вас и группу товарищей ужасно много, столько на "Крыльях" не было. А ведь всех еще перебить надо, это сколько же времени займет?! Часа четыре, не меньше. В общем, на четвертом уровне вы отыщете хозяйку борделя (или храма), сильно смахивающую на Клеопатру и Нефертити одновременно. Вооруженная посохом из чистого золота, она не похожа на сильного воина. Так и есть, ее сила в магии, кстати, основанной на все том же **Awe-Blind Eye**. Несладко вам придется, это точно. Лучшее средство против нее — холодное оружие или огнемет (если на него денег хватит). Пусть один отвлекает, а остальная партия лишает поинтов сзади. Оказывается, убить ее — вовсе не означает умертвить. Вы просто лишите ее телесной оболочки, легко восстанавливаемой. Как и у нашего Кощея, смертушка ее спрятана за семью замками, а именно — в лондонском Тауэре.

London Tower

Что ж, покидаем разоренное гнездо и направляемся на отдых в **Bridge Heaven**, не забудьте посетить и вагончик местного бомжа — торговца оружием, он легко предоставит скидки для столь знаменитого воина, как вы. Перед отправкой в Тауэр забегите в **Black Moon** и запаситесь антидотами, потому что главными и самыми многочисленными врагами будут ядовитые паучки разных размеров: от только что появившихся на свет до матерых маток-переростков. На четвертом, последнем уровне замка (прохождение по уровням никакого труда не составит, одна потеря времени) вы отыщете спрятанное в кувшине сердце Лукреции. Настал сладостный миг отмщения, бегом в бордель. Выставленный у двери стражник пригласит вас всех войти. Какой-то подвох? Да нет, вроде обошлось. Шаг вперед — и вы в мгновение ока перенесетесь в центральный зал. Стоит вам прислушаться к сладострастным речам девушки и под гипнозом отдать сердце, как прелестное создание обернется гигантской Коброй. Придется от-

Мультиплеер

Не обошлось в "Вампире" и без мультиплеера, так что если надоело бегать в одиночку с туповатыми компьютерными напарниками, то заходите в Интернет и готовьтесь к новому Приключению с большой буквы. Желающие составить вам компанию всегда найдутся. Всего существует два сценария путешествия вмногером: Leaves to Three и To Curse the Darkness, каждый из них предложит вам оригинальную историю, разворачивающуюся на уровнях однопользовательской игры. О каждом — подробнее.

Leaves of Three перенесет вас в Нью-Йорк 1996 года, в небольшой квартал Манхэттена. В партии примут участие от трех до пяти начинающих игроков и Мастер (Story Teller). Врагами же станут все приверженцы культа Саббат, оккупировавшего почти всю Северную Америку. По временным рамкам сюжет втискивается между моментом твоего оживления и отправкой корабля (см. Single Player).

Другая Хроника под названием **Curse to Darkness** охватывает более глобальный период времени и воплощает в себе борьбу хороших вампиров против плохих Носферату. По ходу дела вам придется пробегать по лабиринтам Средневековья в поисках артефактной безделушки. В общем, наслаждайтесь жизнью и чистым воздухом европейского городка Темисвар в 1100-м году. О партии: в нее может входить любое количество человек с разным уровнем крутости, как всегда, желателен Story Teller.


Ценитель искусства

биваться, иначе не получится. В конце концов змейка совьется колечками, а вы уничтожите сердце (съесть или просто порвать — это вам на выбор). Очередной кусочек всемирного зла опущен в recycle bin Вечности, можно продолжать путешествие по морям крови и горам трупов. Бегом к указанному месторасположению транспортника с рабами, то есть к причалу.

New York

Незаметно спрятавшись в трюме, вы пересечете Атлантику и окажетесь в Америке. Город Большого Яблока, он же Нью-Йорк. Новые приключения ждут вас впереди. Не надоело еще? Если нет, то я продолжу: первый человек из американской нации на твоем пути будет фэбээровцем. Точнее, сразу два, и оба — мертвы. Подобрав их **Id cards**, вы легко замените фотографию (никуда бегать не надо) и отправитесь на поиски кода для Главного компьютера. Это надо сделать, чтобы проникнуть на фабрику Орси, того самого, из Вены... Первым делом спасите от неминуемой смерти зеленого вампира-носферату. А у того, совершенно случайно, будет знакомый хакер. Судьба — она штука интересная. Жилище Девнула расположено прямо у такси, на первом повороте, и в квартиру можно проникнуть по приставной лестнице. Кстати, здесь вы можете и поспать в гробу бесплатно. Сумасшедший товарищ передаст вам непонятный прибор для подбора кода и заставит ползти с этим агрегатом в канализацию. Вход туда свободный, через любой люк на улице. Основной совет: не пропускайте ни одного пульта управления, потому что на некоторых вам придется поворачивать различные ручки и вентили. На четвертом уровне вы столкнетесь с очень сильным противником — аллигатором-альбиносом. Несмотря на хвастливое замечание Пинка насчет ботинок, не все так просто. Никогда не позволяйте аллигаторам атаковать вас с двух сторон — это обозначает мгновенную смерть в крепких челюстях. Если удалось справиться с мерзкими подземными тварями, переходите на следующий уровень и примите участие в диспуте с Under Prince'ом. На редкость гадкая и непонятная личность.

Сразу за его трупом вы увидите небольшую коробочку на стене и лестницу наверх. Приложите хакерскую штуковину к пульту и выползайте на свет божий. Вернувшись

Common
Feed — Лучший способ для пополнения запасов крови — кормежка.
Blood Healing — Оздоровление.
Blood Strength — Повышения значения характеристик силы.
Blood Dexterity — Повышения значения характеристик выносливости.
Blood Stamina — Повышения значения характеристик стамины.
Awaken — Вывод персонажа из комы (оживление).
Walk the Abyss — Магический портал в лежбище.

Animalism
Feral Whispers — Уничтожение животных.
Beckoning — Вызов животного.
Quell the Beast — Понижение уровня Frenzi.
Subsume the Spirit — Контроль над животным.
Draw out the Beast — Кастуете резкое повышение Frenzi у врага.

Auspex
Heightened Senses — Временное улучшение вампирских качеств.
Aura Perception — Можете засечь врага по ауре.
Spirit's Touch — Определение характеристик неизвестного предмета
Psychic Projection — Исследование территорий в астральной форме.

Celerity
Celerity — Временное повышение скорости движения и атаки.

Obfuscate
Cloak of Shadows — Невидимость одного персонажа.
Mask of a Thousands Faces — Не виден атакующему.
Cloak the Gathering — Невидимость группы.

Dominate
Command — Временный контроль над противником.
Mesmerize — Можете подозвать любого противника к себе.
The Forgetful Mind — Вселение во врага чувства растерянности
Possession — Полный контроль над противником.

Fortitude
Fortitude — Добавляет очки к защите.

Potence
Potence — Добавляет очки к атаке.

Protein
Eyes of the Beast — Улучшение зрительных характеристик.
Feral Claws — Руки превращаются в лапы зверя с длинными когтями.
Earth Meld — Закапывание в землю для отдыха.
Shape of the Beast — Превращение в зверя.
Mist Form — Превращение в зеленое облако.

Presence
Awe — Обращение врага в друга (временно).
Dread Gaze — Нагнетание страха.
Entrancement — Контроль над врагом.
Majesty — Все в зоне видимости останавливаются и ничего не делают.

Mortis
Shambling Hordes — Вызов на помощь убитого врага.
Vigor Mortis — Контроль над усопшим.
Summon Soul — Вызов духа на помощь.
Plague Wind — Умертвление врага ядовитым облаком.
Black Death — При касании вас противник мгновенно умирает.

Lure of Flames
Torch — Факел — лучшее средство для освещения подземелий.
Fireball — Огненный шар.
Flame Ring — Горящее кольцо вокруг персонажа.
Immolate — "Самонаводящийся" Fireball.
Fire Storm — Огненный дождь.

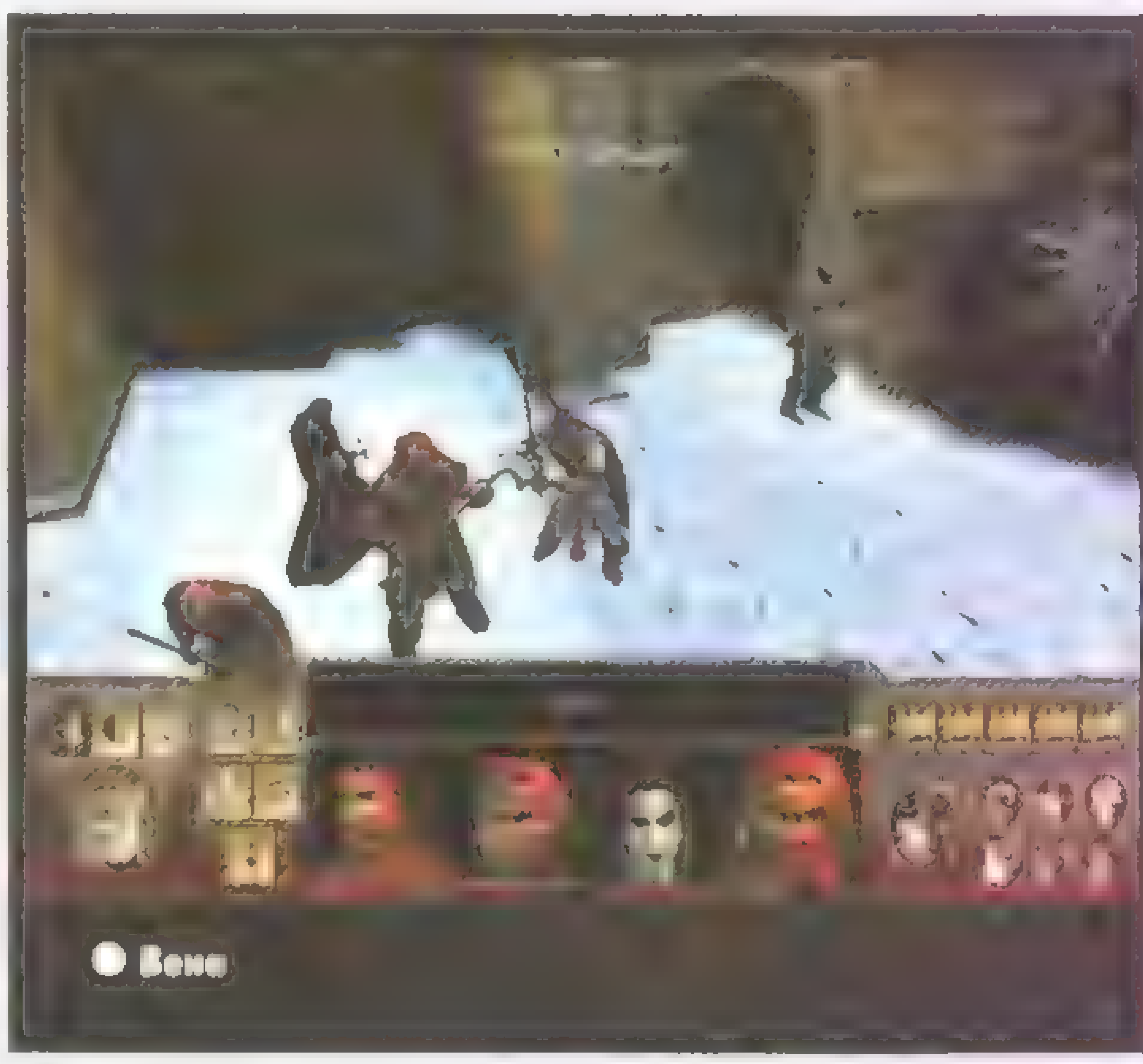
Serpentis
Eye of the Serpent — Вызывает туман на противника.
Tongue of the Asp — Воровство крови на расстоянии.
Skin of the Adder — Броня из чешуи змей.
Hatch the Viper — Вызов кобры на помощь.

к Девнулу, вы получите все интересующие вас сведения. Применения им можно найти в складском помещении, принадлежащем гангстеру Джованни. Его самого вы найдете на последнем уровне в шикарно обставленном кабинете, но туда еще надо доползти, что совсем не просто. Дорогу будут постоянно преграждать сильные вампирские рати из отряда Джованни. Страшны в гневе твари Ада, вооруженные по последнему слову техники. Настало время для сюрприза: Пинк — совсем не Пинк, а вражеский агент, и сообщит вам это не кто иной, как старинный друг Вилхем из Праги. Поменяв одного солдата на другого, подберите на столе мафиози журнал регистрации и найдите груз из Праги. Кровавый след ведет в гостиницу

Orsi

Когда зайдете в холл отеля, переговорите с метрдотелем и выясните у него некоторые подробности пребывания здесь господина Орси. Оказывается, он жил в пентхаусе, который сейчас предлагается снять вам. Под предлогом осмотра помещения проникни на последний этаж на лифте. Там вы найдете в одной из комнат палитру художника, что определенно наводит на мысль посетить складское помещение отеля... почему наводит, не помню. Там денно и нощно рисует кровавые пейзажи художница Алессандра, начальница твоей спутницы. Она-то и расскажет о вечеринке Орси, куда вы обязательно должны попасть. Как раз в это самое время за картиной придет целая группа крутых товарищей Она ринется в атаку и мгновенно умрет от вашей руки (так по сюжету задумано). Забирайте картину в качестве пропуска и посетите пати на мясокомбинате имени Орси.


Ночная Прага. Красота...


Вена

Чтобы найти хозяина вечеринки, вам предстоит пройти три этажа хорошо охраняемого здания, перебить неслыханное количества народа и отправить на тот свет больше вампиров, чем было выпущено книжек про них. Отдыху, по крайней мере, точно не будет, только успевайте размахивать топором, перезаряжать дробовик и попивать свежую кровушку. На четвертом уровне состоится серьезный разговор с самим Орси, но тот тайну страшную не выдаст и начнет кидаться на всех без разбору. Усыпите его и спускайтесь на первый этаж, там стоят и ждут вас три старые наложницы Орси, красавицы с вечеринки. Применив грубую силу, выпытайте у них месторасположение церкви, где с минуты на минуту оживет Вукодлак — вселенское зло и чернота души сатаны. Как специально, место это в двух шагах от фабрики, в старой церкви Плоти, что лежит в руинах за решеткой.

Final

Сразу, без подготовки, сами понимаете, туда лезть не стоит. Для начала посетите фургончик с оружейником и "аптеку". В обязательный набор входят такие предметы: огнестрельное оружие крупного калибра с большим количеством боеприпасов, аптечки (пробирки с кровью) всех видов, парочка бензопил, топор двуручный и парочка свитков с заклинанием пробуждения Пулеметы и дробовики пригодятся в борьбе против двух Возхдов, что перегораживают входы и выходы. Бензопилы — для босса Вукодлака

Если дойдете до второго уровня полуживым, считайте, что вам крупно повезло От такого количества War Ghoul'ов и вампиров просто тошнит, а когда еще со всех сторон нападают разные твари поменьше, то спасу вообще нет. Но на то это и финал, чтобы крутостью своей поразить и припечатать героя к стенке. Итак, владыка Вукодлак

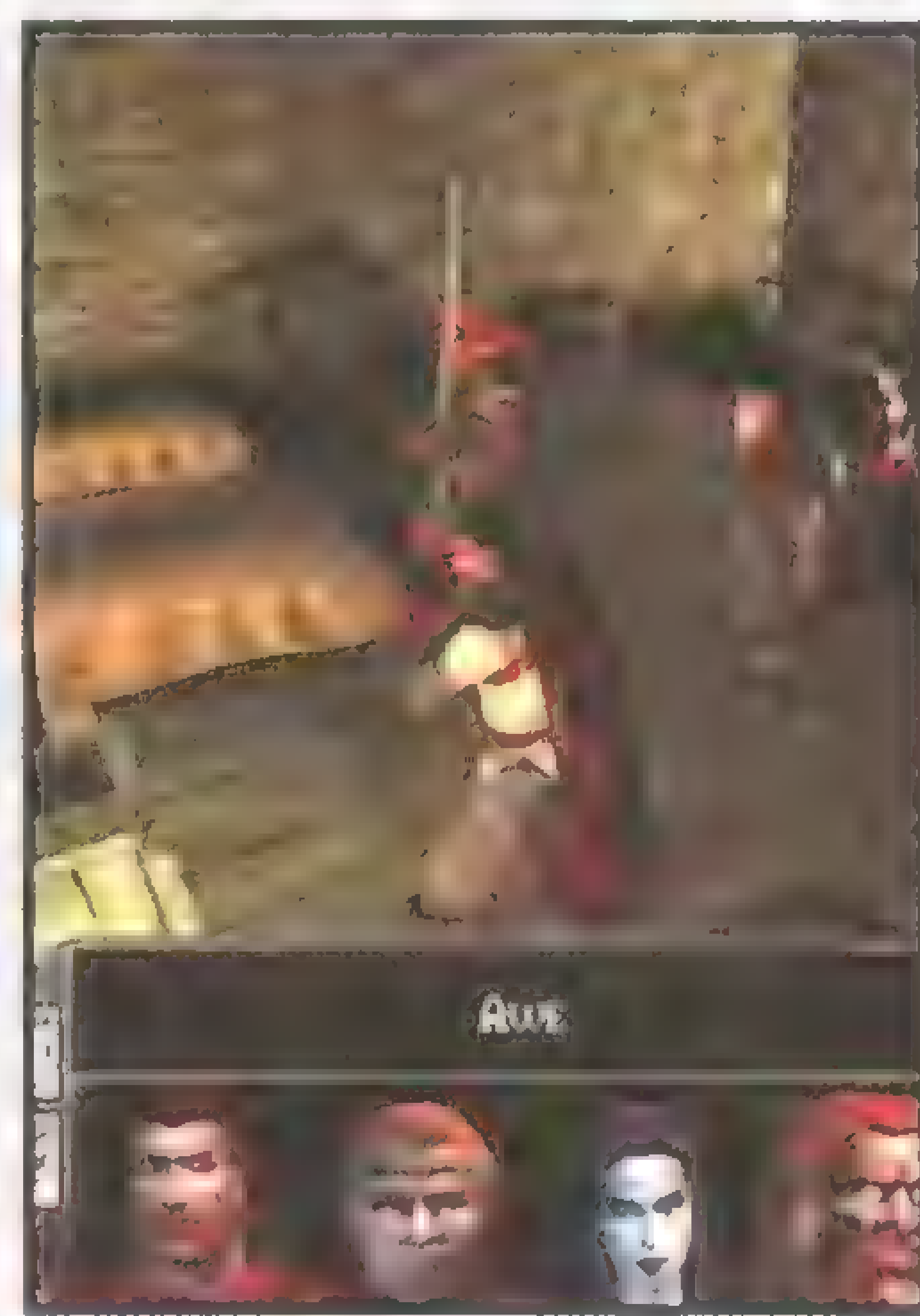
прячется на втором уровне в большом каменном гробу. Естественно, как и любой покоритель Вселенной, вас он в расчет не примет и просто посмеется. Посмотрим, кто будет смеяться последним. Используйте большую часть огнестрельного оружия, парочку заклинаний, но не исчерпывайте пул до конца. Отдайте предпочтение пилорежущим инструментам. В конце концов Вукодлак дрогнет, а момент этот томительно долог, и свергнет вас в пропасть на другой уровень. Бегом назад. По пути запаситесь кровью и боеприпасами

Когда попадете в комнату памяти, переговорите со всеми головами Анезки, выслушайте, как им было плохо без вас, и двери откроются. А вот и старая знакомая, наложница Вукодлака Либусса. На этот раз она почему-то предложит помощь и предложит следовать за ней. Соглашайтесь, ничего плохого не произойдет, просто окажетесь через секунду в складском помещении. Набирайте добра под завязку и возвращайтесь в тронный зал. На этот раз Вукодлак примет обличие большой горгульи и атаковать будет челюстями и когтистыми лапками Я заметил удивительную вещь: босс почему-то предпочитает гоняться только за вами, полностью игнорируя спутников. Воспользуйтесь этим хотя бы на первых порах, вооружите самых сильных бензопилами и огнеметами, а сами приготовьтесь отвлекать образину. У меня сработало... И последний совет: не подходите к Вукодлаку близко.

Удачи вам в борьбе со вселенским злом его же оружием. ■









"Вампир" на бумаге

Компания **White Wolf** широко известна на Западе своими шедеврами в приключенческих играх на бумаге: **Werewolf**, Hunter, Mage, Wraith и собственно **Vampire**. По многим из них уже сделаны как компьютерные, так и приставочные игры, шагающие по Америке и Европе широкими шагами. Может, когда-нибудь и до нас доберутся. Кстати, сейчас в недрах Activision рождается новый приключенческий экшен по мотивам произведения "Белого Волка" — **Werewolf**. Компьютерный вариант серьезно отличается от своего бумажного прототипа как усложненными вычислениями экспириенса, характеристик атаки и защиты, так и наличием новых заклинаний и персонажей. К сожалению, мало чего интересного могу рассказать о "Вампире" бумажно-карандашном, ибо сам не имел чести играть, но всю интересующую информацию вы можете обнаружить на указанном мною сайте (см. врезку "Интернет"). Благо там всякого понаписано на несколько недель чтения и осмысления.





Игорь Савенков
isavenkov@mail.ru

Shogun: Total War

Самурайские войны

Рейтинг "Мании": 9,4

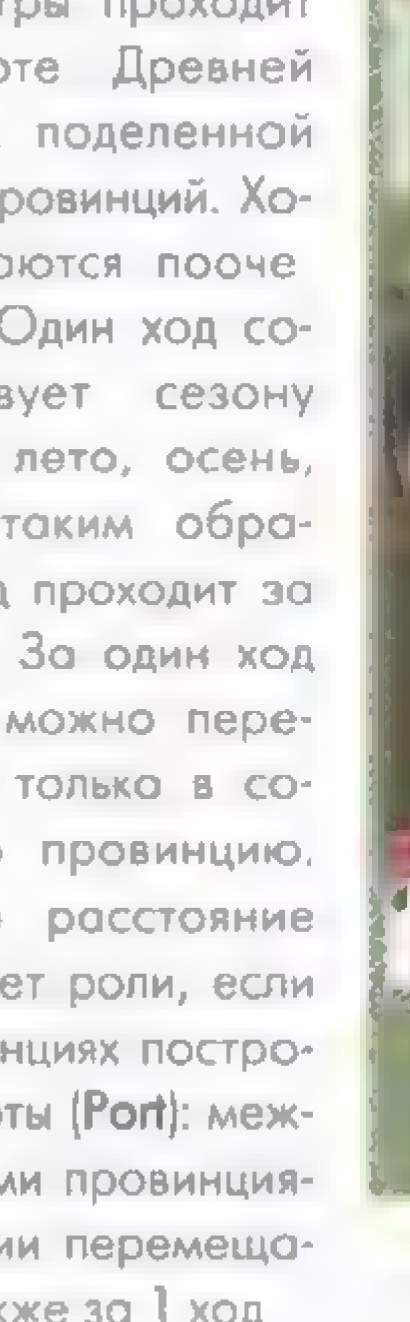
R&S: Вердикт

ЧТО: RTS * **КТО:** Creative Assembly / Electronic Arts * **НА КОГО:** Warhammer: Dark Omen
СКОЛЬКО: P233, 32Mb (PII-333+, 64Mb, 3D уск.) * **ВМНОГЕРОМ:** Банзай! * **РАЗМЕР:** 2 CD

"Если ты знаешь врага и знаешь себя, ты не будешь рисковать в сотнях сражений. Если ты знаешь только себя, ты будешь то выигрывать, то проигрывать. Если ты не знаешь ни себя, ни врага, ты будешь в большой опасности в каждом сражении."
— Сан Цзу, "Искусство Войны"

Феодальные разборки

Shogun: Total War моделирует борьбу за власть в средневековой Японии. Враждуют 7 кланов, каждый из которых изначально обладает несколькими провинциями. Каждый клан возглавляет дайме (daimyo) — феодальный лорд. В случае гибели дайме вся власть переходит к старшему наследнику (hoir). (Дайме может пасть в бою, погибнуть от рук гейши или ниндзя, а также просто умереть из-за болезни и старости.) Если наследников нет, тогда клан перестает существовать, а вся принадлежащая ему территория распадается на несколько частей, в каждой из которых власть переходит к одному из бывших генералов — ронинов (ronin). Все ронины действуют независимо друг от друга, и справиться с ними гораздо легче, чем с организованным кланом



Стратегическая часть игры проходит на карте Древней Японии, поделенной на 60 провинций. Ходы делаются поочередно. Один ход соответствует сезону (весна, лето, осень, зима); таким образом, год проходит за 4 хода. За один ход армию можно передвинуть только в соседнюю провинцию. Однако расстояние не играет роли, если в провинциях построены порты (Port): между такими провинциями армии перемещаются также за 1 ход



Рис — всему голова

В игре имеется единственный ресурс, играющий роль универсальной валюты. Это коку (koku) — так называется количество риса, требующееся для пропитания 1 человека в год. Koku идет на строительство и апгрейд зданий и производство юнитов, а также на *содержание* юнитов. Последнее обстоятельство очень важно: из-за него численность армии ограничивается возможностями подконтрольных провинций

Каждая провинция, в зависимости от природных условий, дает обычно от 150 до 200 koku в год. Это показатель можно повышать (от 20% до 100%), если "совершенствовать" поля, строя последовательно Improved Farmland, Superior Farmland, Exeptional Farmland и Legendary Farmland Замечу, что доходы можно получить только после сбора урожая — зимой, то есть 1 раз в год (за 4 хода). При этом урожай может колебаться в пределах плюс-минус 25% (иногда зашкаливает на 50%).

Самые урожайные провинции — равнинные, с протекающими по ними реками; менее урожайные — горные. Однако горные провинции, как правило, богаты на руду (медь, железо, золото, серебро). В таких провинциях можно строить шахты и получать за это аж 400 koku в год! (Если шахту усовершенствовать, то будешь иметь вдвое больше.) В прибрежных провинциях можно строить порты и иметь за это дополнительные +200 koku. (А когда приплывут европейцы, можно завязать с ними торговые отношения и построить Trading Post, что дает дополнительно +200 koku.) Одно плохо: горные и прибрежные провинции подвержены риску стихийных бедствий. Во-первых, может произойти землетрясение, во вторых — цунами. В результате стихийного бедствия вы можете лишиться части или даже всего урожая, а также недосчитаться нескольких построек

В дополнении ко всему отметим, что особенно ценны горные провинции с месторождениями *железа*. Только в таких провинциях можно строить оружейную мастерскую



"В эту ночь решили самураи перейти границу у реки..."

(Armoury), дающую защитный бонус от +1 до +3 armour (в зависимости от уровня мастерской). Кроме того, наличие Armoury обязательно для производства мечников (Naginata, No Dachi) и тяжелой кавалерии (Heavy Cavalry), а также для строительства Gun Factory.

Кроме того, некоторые провинции славятся своими традициями на том или ином поприще, благодаря чему дают "усовершенствованных" воинов. Так, например, все тренируемые в провинции Totomi лучники имеют дополнительный бонус +1 honour.

Наконец, в ваших руках имеется "глобальный рычаг" — единый уровень налогообложения по всем провинциям, который можно чуть поднимать или опускать (чтобы сделать это, щелкните по кнопке с надписью koku в правом нижнем углу экрана). Только учтите, что повышение налогов отрицательно сказывается на лояльности населения и может привести к бунтам (подробности в разделе "Лояльность").

"Армия гибнет, если ей не хватает снаряжения, она гибнет, если ей не хватает пищи, и она гибнет, если у нее нет денег."

Сан Цзу, "Искусство Войны"

С чего начинается родина?

С замков. Если в провинции нет замка, вы можете строить лишь шахты, сторожевые башни и форты да усовершенствовать поля. С появлением замка появляется возможность построить базисные здания, производящие юниты и дающие разные бонусы. Замки можно апгрейдить 3 раза, доводя их в конечном счете до уровня цитадели (Citadel). Каждый уровень апгрейда дает возможность совершенствовать старые здания и возводить новые. Усовершенствованные здания дают более "стойких" юнитов (как бы ветеранов) с повышенной характеристикой honour (подробности в разделе "Воины"). Цена здания сразу же вычитается при начале строительства. Любое здание строится не менее года. В каждой провинции можно построить не более 12 зданий (не считая апгрейды), что, впрочем, не является серьезным ограничением.

Замки также играют военно-стратегическую роль, замедляя продвижение врагов. В случае превосходства напавшего противника можно отвести свои войска в замок и отсидеться там 1-3 хода до подхода собственных подкреплений (подробнее в разделе "Осада замков"). Только любой замок не резиновый и может вместить от 4 до 16 отрядов (в зависимости от уровня замка).

"Ружья — превосходное оружие, пока противники не сошлись в рукопашную; но как только зазвенели мечи, ружья становятся бесполезными."

Миямото Мусаши, "Книга Пяти Колец", Книга Земли

Почем опиум для народа?

Игра начинается в 1530 году. В 1545 г. (то бишь через 60 ходов) приплывут португальцы и предложат поторговать с ними. В этом есть свои плюсы и минусы. Согласившись торговать, вы получаете возможность построить Portuguese Trading Post. Каждая "торговая точка" дает ежегодно +200 koku, а самое главное — вы получаете доступ к огнестрельному оружию: к аркебузам, затем к мушкетам. Только особенно не обольщайтесь: оружие примитивное, и оно даже не вытесняет полностью луки (подробности в разделе "ВОИНЫ"). Только португальцы ставят обязательное условие: принять христианство в качестве религии. И вот здесь начинаются минусы.

Самое главное — вам надо будет "убеждать" своих подданных принять новую веру, иначе не избежать бунтов на религиозной почве. И для этого придется строить церкви (Church) — чем больше, тем лучше. Затем в самых крупных замках (цитаделях) можно будет возводить соборы (Cathedral), которые значительно усиливают распространение христианства. Кроме того, при наличии хотя бы одного собора вы начинаете получать по 100 koku с *каждой* церкви ежегодно (а вот это плюс). И когда все подданные станут убежденными христианами, ваша империя станет более неприступной для дайме-буддистов. Ведь если дайме-буддист оттяпает у вас провинцию, ему еще придется "убеждать" население вернуться к старой вере, так что и в этом есть свой плюс. Но несомненный минус заключается в том, что вы уже не можете полагаться на фанатическую преданность своих боевых монахов. Ведь монахи-бойцы сильны именно своей фанатичностью, заставляющей их биться до последнего солдата и не бежать с поля боя. Приняв христианство, вы не теряете возможности строить буддистские храмы (Temples), только тренируемые в них монахи теряют свою былую крутость. Кроме того, строя буддистские храмы рядом с христианскими церквями, вы противоречите самому себе, ибо христианство будет встречать большее противодействие (более того, если в провинции построен буддистский храм, то там уже невозможно возвести собор). Так что от бойцов-монахов придется отказаться. Но и монахи противника будут не столь сильны в стычках с вашей армией, поскольку они уже не станут вселять панический ужас в сердца христиан.

Экономические здания

Здание	Что требуется	Время	Цена	Что дает
Improved Farmland	-	8	500	+20% урожая
Superior Farmland	Improved Farmland	10	700	+40% урожая
Exeptional Farmland	Superior Farmland	12	900	+60% урожая
Legendary Farmland	Exeptional Farmland	12	1000	+100% урожая
Mine	Любая руда	8	1000	+400 koku
Mine Complex	Mine, Fortress	8	1000	+800 koku
Port	Любой замок	10	1500	+200 koku, мгновенная транспортировка

Таковы плюсы и минусы. Если не хотите связываться с христианством, тогда придется подождать еще 60 ходов — до 1560 года, когда приплывут датчане. Они не станут навязывать никаких условий, и вы сможете совершенно свободно построить **Dutch Trading Post**, ничем не отличающийся от португальской "торговой точки" (и чтобы получить доступ к мушкетерам, вам не нужно строить никакого собора).

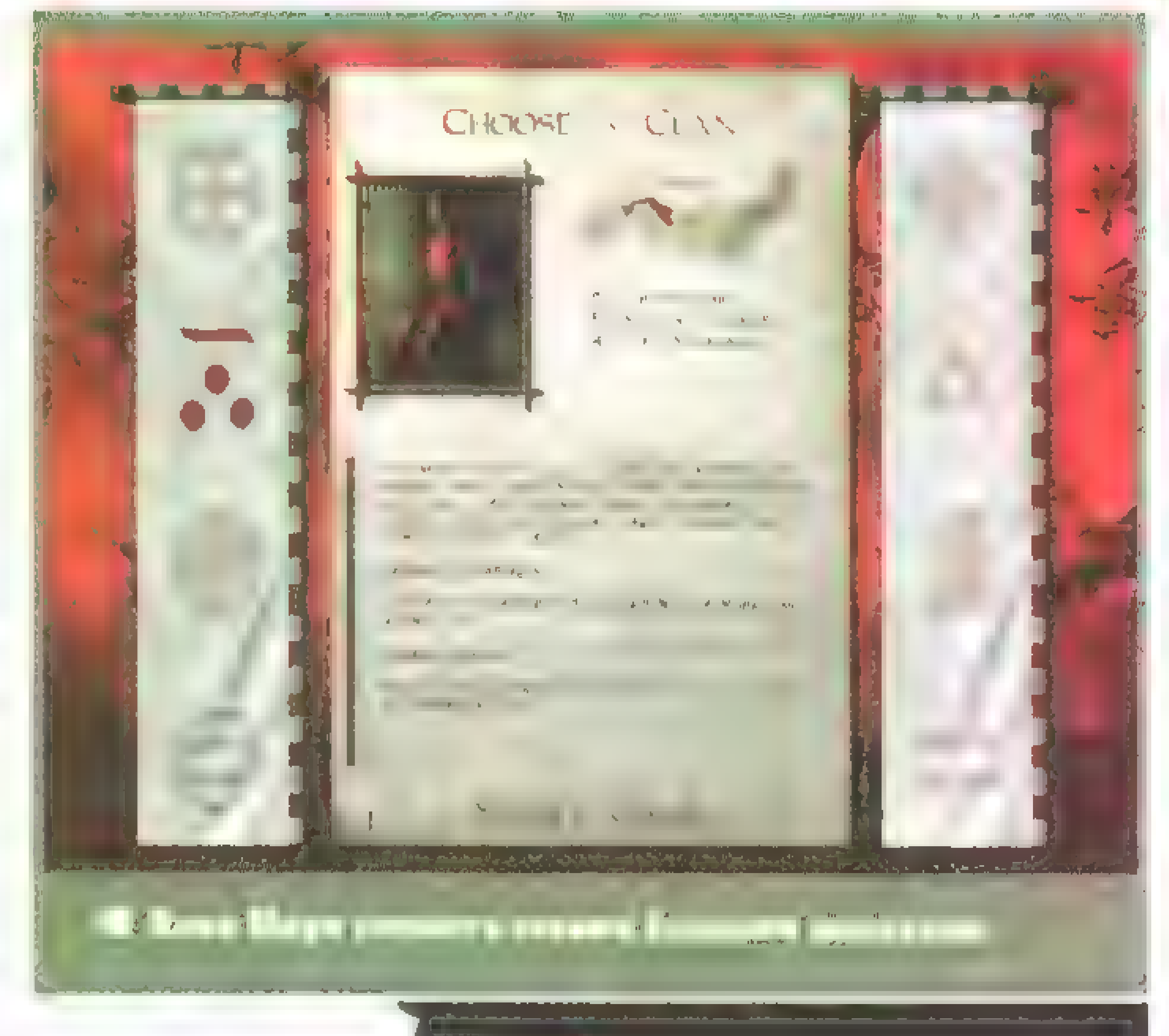
Лояльность

Каждая провинция имеет показатель лояльности (**loyalty**), отражающий то, насколько хорошо относятся к вам твои подданные. При низком уровне лояльности могут вспыхивать бунты — тогда восставшая провинция переходит под контроль мятежников (**rebels**). При этом увеличивается вероятность того, что бунт вспыхнет и в соседней провинции (дурной пример заразителен).

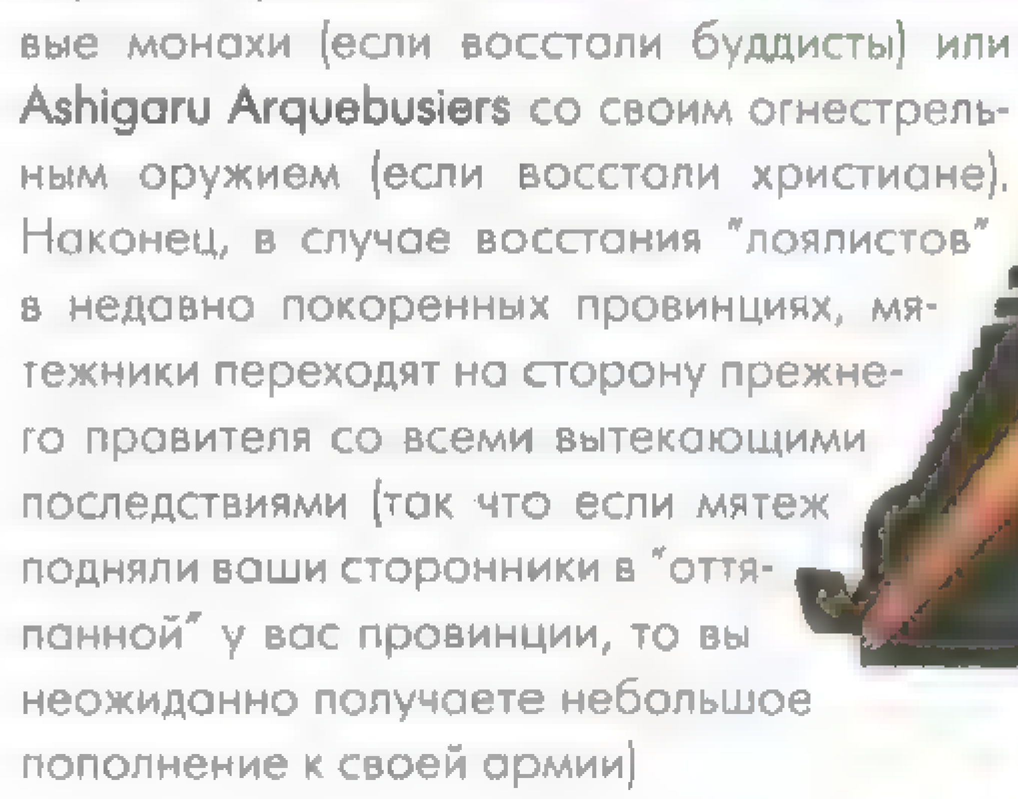
В первую очередь на показатель лояльности влияет уровень налогообложения (**tax rate**) — высокие налоги еще никому и никогда не нравились. Крестьяне также могут внезапно взбунтоваться, если урожай был низок или произошло стихийное бедствие. Бунт может произойти и на религиозной почве, если принятая вами вера расходится с верой большинства населения провинции. Наконец, особенно высока опасность бунта в только что завоеванной провинции, когда значительная часть населения все еще остается верной прежнему правителю.

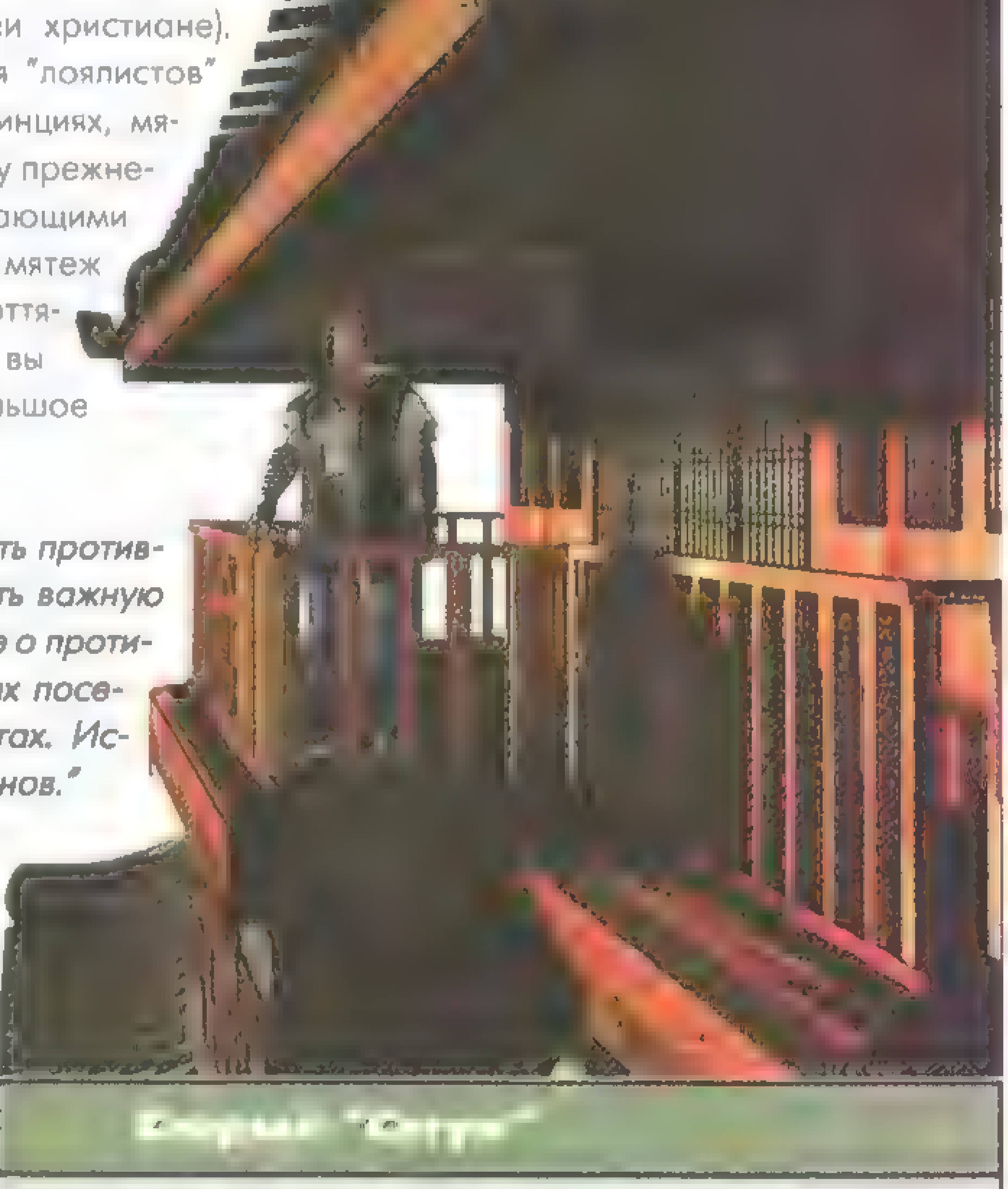
Универсальный способ пресечения возможности бунта — держать в провинции солидную армию. Действует безотказно, но может рассматриваться лишь как временная мера. Чтобы поднять свой авторитет в провинции, стройте сторожевые башни и форты и улучшайте фермы, дабы крестьяне видели, что вы заботитесь об их безопасности и благосостоянии. Постройка и дальнейшее усовершенствование дворца (**Palace**) тоже укрепляет ваш авторитет, причем среди всех слоев населения. Близость самого дайме к провинции также положительно сказывается на ее лояльности. "Тайная полиция" в лице шпионских юнитов (о них речь пойдет в следующем разделе), действующих на своей территории, также способствует повышению уровня спокойствия. Для преодоления религиозных разногласий стройте храмы, если вы буддист, или церкви и соборы, если вы приняли христианство.

Наименее опасны крестьянские бунты: повстанцы выдвигают лишь несколько отрядов **Yari Ashigaru** — самых слабых воинов, с которыми легко справляется регулярная самурайская армия. Религиозные волнения опаснее, поскольку возглавляются фанатиками, так что на стороне восставших нередко сражаются боевые монахи (если восстали буддисты) или **Ashigaru Arquebusiers** со своим огнестрельным оружием (если восстали христиане). Наконец, в случае восстания "лоялистов" в недавно покоренных провинциях, мятежники переходят на сторону прежнего правителя со всеми вытекающими последствиями (так что если мятеж подняли ваши сторонники в "оттяпанной" у вас провинции, то вы неожиданно получаете небольшое пополнение к своей армии).



[illegible]





"Если ты задумал атаковать противника, осадить город или убить важную персону, сначала выведай все о противостоящих тебе генералах, их посетителях, их охране и их слугах. Используй для этого своих шпионов."

— Сан Цзу, "Искусство Войны"

Шпионаж

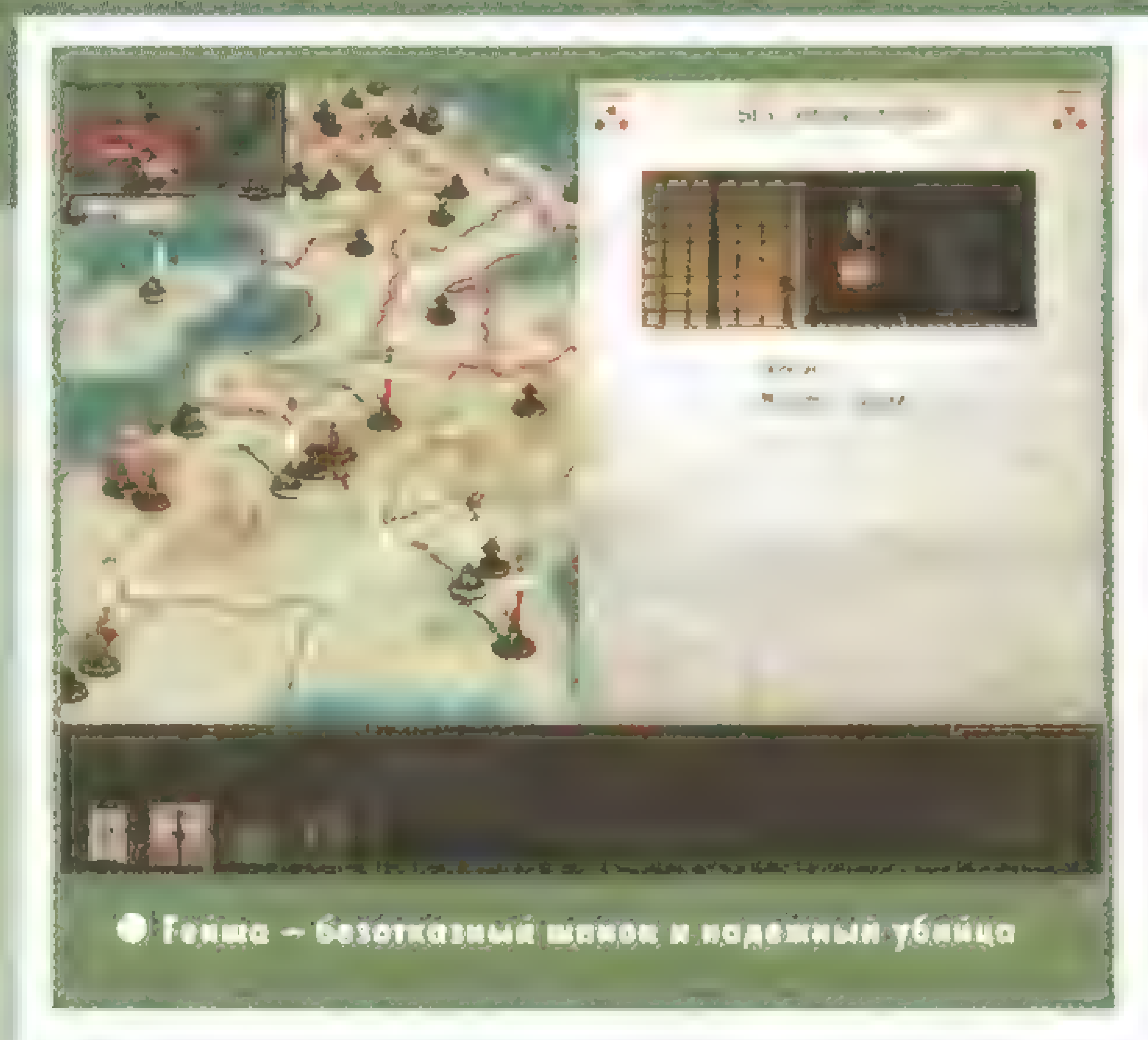
В игре есть несколько "стратегических" юнитов — это послы, шпионы, ниндзя и гейши. Все они передвигаются по стратегической карте, но никогда не принимают участия в сражениях. О состоянии дел в провинции противника (состав и численность

[illegible]

Тип	*Что требуется*	*Время*	*Цена*	*Вместимость*
Small Castle	-	4	500	4 отряда
Large Castle	Small Castle	8	1000	8 отрядов
Fortress	Large Castle	10	1500	12 отрядов
Citadel	Fortress	14	3000	16 отрядов

[illegible]

Многие почитатели квестов, особенно старых, "инфокомовской" закалки, помнят такую интерактивную вещь под названием **Shogun**. К нашему нынешнему пациенту эта вещь не имеет никакого отношения. Это был рисованный (что для инфокомовских игр весьма удивительно) интерактивный квест, написанный двумя "добровольцами" от программистской братии. Но название Shogun многих может запутать. Поэтому, дабы не пересекаться и не путать геймеров, разработчики из Creative Assembly назвали свою стратегию **Shogun: Total War**. Так что чистое варгеймовское сознание (wargame'ов о Японии было вообще весьма много) сохранено и копирайты, естественно, принадлежат фирмам-разработчикам и издателям. Не более того.



Гейша – безотказный шпион и надежный убийца

армий, возведенные постройки) вы можете узнать лишь тогда, когда в ней находится ваш "стратегический" юнит. (За исключением того случая, когда провинция противника находится по соседству с вашей провинцией, в которой построена сторожевая башня или форт.) Так что в первую очередь они являются "глазами" вашей армии, что очень важно, ибо безрассудно нападать на провинцию, не зная, кто вам противостоит. Помимо этого, каждый "стратегический" юнит выполняет и свои специфические функции.

Только посол (**Emissary**) может придти к дайме другого клана и предложить ему союз. Дайме может согласиться или не согласиться, а также разгневаться и казнить посланника, так что служба посла хоть и открыта, но опасна. Посол может также погибнуть от руки ниндзя или гейши. Союз — штука весьма условная: союзы так же легко распадаются, как и заключаются. Единственная явная выгода от заключения союза состоит в следующем. Как известно, после смерти дайме, не имеющего наследников, его клан распадается, а владения раскалываются на несколько "независимых" частей. Так вот, часть земель может перейти к вам, если у вас был заключен союз с таким дайме.

Христиане могут направлять своего посла-священника (**Priest**). Его функции и полномочия — точно такие же, как и у обычного посла (**Emissary**). Единственное преимущество — священника не может казнить дайме-христианин (а буддисту это все равно).

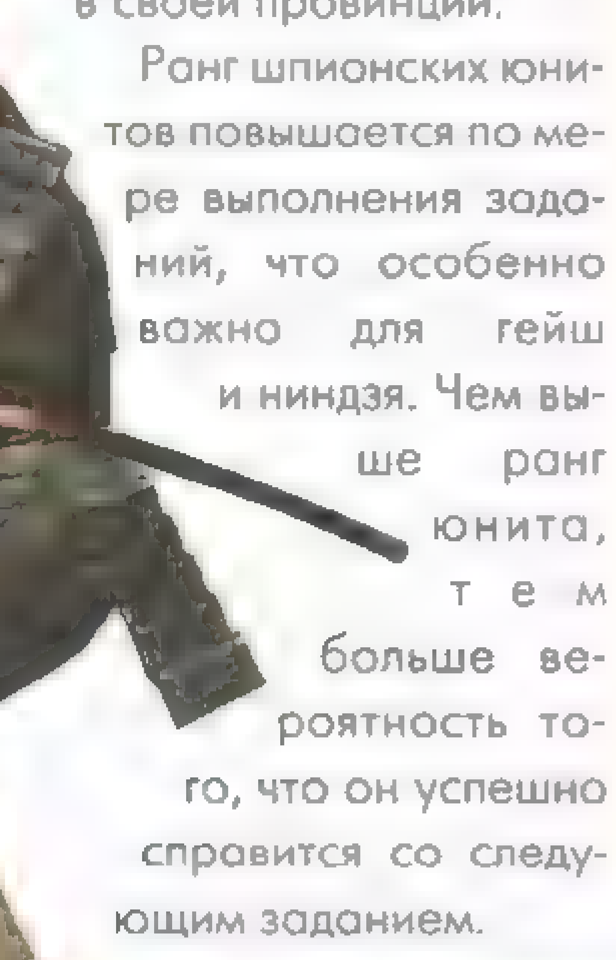
Шпион (**Shinobi**) собирает всякую "дополнительную" информацию. Только благодаря шпиону вы можете узнать о результатах боевых действий в дальних провинциях, а также проникнуть в замыслы противника (хотя зачастую они оказываются только слухами).

Ниндзя (**Ninja**) — профессиональный убийца. Его мишенью могут стать вражеские послы, гейши и генералы, а также сам дайме и его наследники. Чем выше ранг жертвы, тем меньше вероятность успеха. Особенно трудно убить дайме, так что у начинающего ниндзя вовсе нет шансов сделать это.

Гейша (**Geisha**) — это шпион и ниндзя "в одном флаконе", причем в качестве "супер". Поэтому немудрено, что гейша "выращивается" целый год, стоит 500 koku и для ее тренировки требуется иметь самый крупный замок (цитадель) с максимально проапгрейденными **Tea House** и **Ninja House**. Даже начинающая гейша имеет немалые шансы (около 20-30%) убить самого дайме. Причем она никогда не терпит неудачи в том смысле, как ниндзя: не бывает убита в случае провала операции. Гейша может потерпеть неудачу лишь в том смысле, что не представится случая добраться до своей жертвы. Но рано или поздно гейша достигнет своей цели. Гейша действует открыто — о ее присутствии в провинции (в отличие от ниндзя и шпиона) известно противнику. И никакая контрразведка не может разоблачить гейшу. Единственный способ избавиться от нее — подослать убийцу в лице ниндзя (и то еще не факт, кто кого убьет) или другой гейши (поединок между гейшами всегда кончается смертью обеих).

Шпионы и ниндзя действуют скрытно, то бишь не видны на карте. Только контрразведка может вскрыть их присутствие. Контрразведчиком автоматически становится любой "стратегический" юнит, находящийся в своей провинции.

Ранг шпионских юнитов повышается по мере выполнения заданий, что особенно важно для гейш и ниндзя. Чем выше ранг юнита, тем больше вероятность того, что он успешно справится со следующим заданием.



Шпионские здания

Здание	Что требуется	Время	Цена	Что дает / что делает
Border Watch Tower	-	4	400	Действует как шпион во всех соседних провинциях
Border Forts	Border Watch Tower	4	800	Функции Watch Tower + действует как контрразведчик в своей провинции
Tranquil Garden	Любой замок	4	500	Emissary (посол)
Tea House	Любой замок	4	500	Shinobi (шпион)
Famous Tea House	Large Castle, Tea House	4	500	Shinobi с +1 honour
Legendary Tea House	Fortress, Famous Tea House	4	500	Shinobi с +2 honour
Ninja House	Любой замок	6	800	Ninja (ниндзя)
Infamous Ninja House	Fortress, Ninja House	6	800	Ninja с +1 kills
Geisha House	Citadel, Legendary Tea House, Infamous Ninja House	8	1000	Ninja с +2 kills; Legendary Geisha (гейша)
Church	Large Castle, христианство	6	800	Priest (христианский посол)
Cathedral	Citadel, 6 Church	12	2000	По +100 koku с каждой церкви

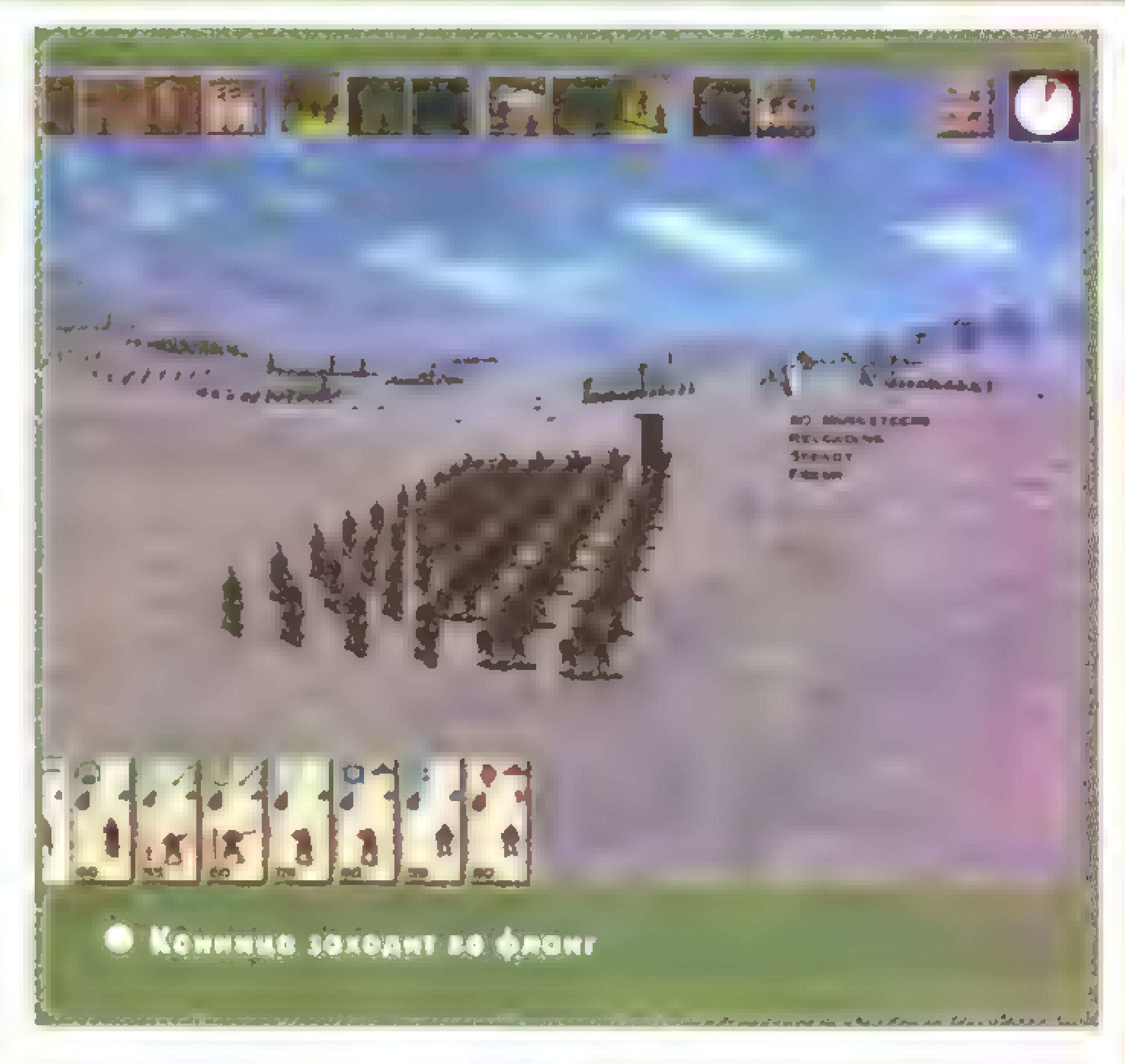
"Путь воина — смерть. Это означает выбор смерти всегда, когда есть выбор между жизнью и смертью. Это не значит ничего большего. Это значит, приняв решение, прямо смотреть на все."

— Ямамото Цзуненори, "Ha Gakure" ("Скрытая Листва")

Воины

В Shogun'e воюют не отдельными юнитами, а целыми отрядами. Изначальная численность любого боевого отряда — 60 человек. Одна армия может содержать не более 16 отрядов или, другими словами, 960 человек. Однако никто не мешает вам иметь хоть 10 армий в одной провинции. В ходе боев численность отрядов уменьшается, и нет никакого способа восполнить потери. Единственное средство — объединить в один отряд два заметно поредевших отряда.

Помимо боевых характеристик воинов, в игре очень важен чисто моральный фактор — honour. Чем выше этот моральный фактор, тем отчаяннее дерутся воины, не обращаясь в бегство при первой же трудности (утомительный переход через горы, плохие погодные условия, превосходство противников, смерть товарищей, шквальный огонь противника и т.п.). Воины повышают честь, выигрывая сражения. Отряды, натренированные в усовершенствованных зданиях, изначально обладают бонусным honour. Кроме того, войска приобретают дополнительный уровень чести, находясь под командованием опытного полководца. чем выше ранг командира, тем больше бонус. В качестве полководца может выступать сам дайме или его наследники — в этом случае бонус, как правило, выше. Однако есть риск, что дайме или наследники падут в бою. Если армию не возглавляет ни дайме, ни один из его наследников, тогда командование передается генералу, которым автоматически назначается самый опытный солдат армии. В случае гибели генерала его место займет следующий по опытности воин. Если генерал проиграл больше сражений, чем выиграл, тогда его ранг может стать даже отрицательным, что негативно сказывается на состоянии морали всей армии. Если генерал погибает от руки наемного убийцы (ниндзя или гейши), то честь армии падает сроком на один ход (и в это время не действуют моральные бонусы нового генерала).


Конница заходит во фланг

Регулярная армия



Samurai Archers. Пеший самурай, вооруженный луком и коротким мечом. Чрезвычайно полезен в любой армии: осыпает противника градом стрел с дальнего расстояния и способен постоять за себя в рукопашной схватке. Только в рукопашной он долго не протянет, поскольку носит слабую броню, да и его меч оставляет желать много лучшего. Поэтому лучше всего использовать его "по прямому назначению" — в качестве стрелка, защищая прочими воинами от рукопашной схватки.

Yari Samurai. Пеший самурай, вооруженный длинным копьем (yari). Составляет костяк самурайской армии — самый дешевый воин при неплохих боевых качествах. Особенно эффективен при борьбе с конницей противника



Naginata Samurai. Пеший самурай, вооруженный саблей-мечом на деревянной рукоятке (**naginata**). Носит тяжелую броню, что повышает его "живучесть", но снижает маневренность. Поэтому нагината-самурай лучше всего подходит в обороне для сдерживания противника



No-Dachi Samurai. Пеший самурай, вооруженный длинным двуручным мечом. Очень эффективен в атаке — для прорыва стройных рядов противника. Особенно эффективен против воинов, чья мораль уже заметно упала



Warrior Monks. Самый сильный пеший воин, сочетающий в себе качества самурая и религиозный фанатизм. Боевые монахи обладают самой высокой моралью, и само их присутствие на поле боя вселяет священный ужас в сердца врагов (если они буддисты; христианам же все равно)



Бонусовые здания

Здание	Что требуется	Время	Цена	Что дает
Palace	Large Castle	8	1000	+1 morale
Golden Palace	Fortress, Palace	10	2000	+2 morale
Legendary Palace	Citadel, Golden Palace	12	3000	+3 morale
Swordsmith	Large Castle	8	1200	+1 attack
Famous Swordsmith	Fortress, Swordsmith	8	1200	+2 attack
Legendary Swordsmith	Citadel, Famous Swordsmith	8	1200	+3 attack
Armoury	Любой замок + залежи железа	8	1200	+1 armour
Famous Armoury	Large Castle, Armoury	8	1200	+2 armour
Legendary Armoury	Fortress, Famous Armoury	8	1200	+3 armour



● И как воевать в такую погоду? Порох отсыревает, тетива ослабевает и вообще..., бр-р-р!



Cavalry Archers. Лучник-самурай, посаженный на коня. Очень быстр и мобилен. Способен осыпать противника градом стрел и тут же скрыться. Особенно эффективен против плохо организованных частей.



Yari Cavalry. Быстрый конник с длинной пикой. Самый быстрый воин в игре. Используется для внезапных наскоков с целью удара по тылам и флангам. Гроза для лучников, огонь которых малоэффективен по быстро движущимся мишеням. Yari-конник способен также догнать конника-лучника и разделаться с ним в рукопашном бою.



Heavy Cavalry. Тяжелобронированный конник, вооруженный мечом. Элита самурайской армии (что и отражается на цене). Одинаково хорош в наступлении и обороне — вгрызается как танк, сметая все на своем пути. Противостоять ему могут только воины, вооруженные копьями (Yari Samurai, Yari Cavalry, Yari Ashigaru), и мушкетеры. Единственный недостаток — медлителен и малоповоротлив для конника.

Ополчение

Ashigaru — это попросту крестьяне, наспех обученные военному делу. Поэтому их боевое мастерство, равно как и моральный уровень, оставляют желать много лучшего и не идут в сравнение с профессиональными качествами самураев. Единственный плюс — на содержание одного воина-крестьянина требуется вдвое меньше koku, чем на содержание самурая.



Yari Ashigaru. Крестьянин, вооруженный длинным копьем. Проигрывает по всем показателям Yari Samurai, зато стоит вдвое дешевле.

Arquebus Ashigaru. Крестьянин, вооруженный аркебузой. Дальность стрельбы меньше, чем у лука. Зато на близких дис-

Интернет

Официальный сайт: *www.totalwar.com*.

Любительских сайтов насчитывается более двух десятков. К сожалению, далеко не все они регулярно обновляются, а некоторые просто "застыли" еще с зимы. Поэтому укажем только два крупнейших, ежедневно обновляющихся:

www.totalwar.org

shogun.playnow.com.au/shogun/

Там можно найти ссылки на все остальные сайты, если вдруг захочется покопаться. Самый крупный форум — на *total.org*.

Здание	Что требуется	Время	Цена	Что дает
Spear Dojo	Любой замок	4	500	Yari Samurai, Yari Ashigar
Famous Spear Dojo	Large Castle, Spear Dojo	4	500	Yari Samurai, Yari Ashigari c +1 honour, Naginata (при наличии Armoury)
Legendary Spear Dojo	Citadel, Famous Spear Dojo	4	500	Yari Samurai, Yari Ashigari c +2 honour; Naginata c +1 honour (при наличии Armoury)
Sword Dojo	Large Castle, самурай-герой	8	1000	No Dachi Samurai
Famous Sword Dojo	Fortress, Sword Dojo	[illegible]	1000	No Dachi Samurai c +1 honour
Legendary Sword Dojo	Citadel, Famous Sword Dojo	8	1000	No Dachi Samurai c +2 honour
Archery Dojo	Любой замок	4	800	Samurai Archers
Famous Archery Dojo	Large Castle, Archery Dojo	4	800	Samurai Archers c +1 honour
Legendary Archery Dojo	Fortress, Famous Archery Dojo	4	800	Samurai Archers c +2 honour
Horse Dojo	Large Castle	6	800	Cavalry Archers; Yari Cavalry (при наличии Spear Dojo)
Famous Horse Dojo	Fortress, Horse Dojo	6	800	Cavalry Archers c +1 honour; Yari Cavalry c +1 honour (при наличии Spear Dojo); Heavy Cavalry (при наличии Armoury)
Legendary Horse Dojo	Citadel, Famous Horse Dojo	6	800	Cavalry Archers c +2 honour; Yari Cavalry c +2 honour (при наличии Spear Dojo), Heavy Cavalry c +1 honour (при наличии Armoury)
Buddist Temple	Large Castle, Tranquil Garden	10	1500	Warrior Monks
Famous Buddist Temple	Fortress, Buddist Temple	10	1500	Warrior Monks c +1 honour
Temple Complex	Citadel, Famous Buddist Temple	10	1500	Warrior Monks c +2 honour
Portuguese Trading Post	Любой замок, Port, христианство	8	1000	Arquebusiers; +200 koku Musketeers (при наличии Cathedral)
Dutch Trading Post	Любой замок, Port	8	1000	Arquebusiers; Musketeers; +200 koku
Gun Factory	Citadel, Trading Post, Armoury	8	1800	Arquebusiers, Musketeers

танциях ружейный залп может оказаться смертельным даже для отряда тяжелой кавалерии. Только особо прочная броня способна как-то задержать пули. К сожалению (или к счастью?), аркебузы ужасно долго перезаряжаются. В рукопашной схватке Arquebus Ashigaru практически беспомощны, а потому нуждаются в опеке со стороны других юнитов. Аркебузы бьют по прямой и отказываются работать в сырую погоду.

Musketeer Ashigaru. Крестьянин, вооруженный мушкетом, — усовершенствованной моделью аркебузы. Мушкет бьет чуть дальше и перезаряжается чуть быстрее аркебузы. Крестьянин-мушкетер тоже беспомощен в рукопашной схватке

"Полководец, не имеющий стратегии и легкомысленно относящийся к своим противникам, неизбежно окажется в плену."
— Сан Цзу, "Искусство Войны"

Сражения

Общие положения

Ведение сражения можно доверить компьютеру, который выдаст результаты боя. Но лучше возглавить сражение самому — так можно добиться существенно лучших результатов, да и тактический бой — чуть ли не главная прелесть игры.

Нападающая и защищающаяся стороны изначально поставлены в неравные условия. Цель нападающей стороны — обратить в бегство защитников провинции за отведенное время (по умолчанию — за 1 час реального времени, но это время можно ускорить до 4 минут, если двигать ползунок под мини-картой, меняющий скорость игры). Только в этом случае провинция будет считаться захваченной, независимо от потерь с той и другой стороны. (Нападающая сторона может даже понести бОльшие потери, чем защищающаяся.)

Противник обычно обращается в бегство при натиске явно превосходящих сил. Особенно деморализующе действует на вражье войско гибель его полководца — в этом случае паника почти неизбежна. Но чтобы заставить противника убежать с поля боя, совсем не обязательно иметь численное превосходство. Главное — действовать тактически грамотно. Грубо говоря, вся тактика зиждется на "трех китах", которые опишу ниже.

Учитывай сильные и слабые стороны воинов. Конники с длинными пиками особенно эффективны при неожиданных фланговых ударах — самое лучшее средство, чтобы расправиться с лучниками противника. Копейщики эффективнее всего в борьбе с конницей — держите всегда их рядом с лучниками в качестве охранников. No-Dachi самураи и тяжелая конница используются для лобового прорыва и внесения сумятицы в ряды противника (используйте формацию "клин") Naginata самураи составляют костяк пешей обороны. Если ваши воины наступают под огнем противника, временно перестройте их в "разреженную" формацию, чтобы снизить потери. Лучники имеют ограниченный запас стрел, а аркебузеры и мушкетеры — ограниченный запас пуль.

На мосту всегда разыгрываются жестокие битвы

Учитывай рельеф местности. Выгоднее всего занимать оборону на вершинах холмов (пусть даже маленьких). Лучники с холмов стреляют дальше. В рукопашной схватке преимущество имеет тот отряд, который занимает более высокую позицию. Кроме того, противник успеет заметно устать, пока поднимется на холм, и это тоже снижает его мораль. Используйте лощины, чтобы незаметно подобраться к противнику и ударить с тыла или с флангов. Леса особенно пригодны для устраивания засад. Учитывайте, что аркебузы и мушкеты бьют только по прямой.

Учитывай погодные условия. В сырую погоду воины устают быстрее (особенно носящие тяжелую броню), а тетива луков размягчается, из-за чего они наносят меньший урон. В дождь и снегопад перестают действовать аркебузы и мушкеты (порох отсыревает), и дальность видения всех воинов заметно снижается. В туман со видимостью еще хуже. Снег заметно снижает скорость передвижения, и воины устают быстрее, особенно конница. Ветер уменьшает точность стрельбы лучников

Кланы

Клан	*Армейский бонус*	*Стартовая армия*
Shimazu	No-Dachi Samurai стоят дешевле	3 Yari Samurai, 3 Samurai Archers, 2 Yari Ashigaru
Mori	Warrior Monks стоят дешевле	5 Yari Samurai, 5 Samurai Archers, 4 Yari Ashigaru
Oda	Yari Ashigaru стоят дешевле	6 Samurai Archers, 10 Yari Ashigaru
Imagawa	Ninja и Shinobi стоят дешевле	6 Yari Samurai, 6 Samurai Archers, 2 Ninja
Takeda	Cavalry стоят дешевле	4 Yari Samurai, 1 Samurai Archers, 3 Cavalry Archers, 3 Yari Cavalry
Hojo	Castles стоят дешевле	2 Yari Samurai, 4 Samurai Archers, 2 Yari Ashigaru
Uesugi	Archers стоят дешевле	3 Yari Samurai, 4 Samurai Archers, 2 Yari Ashigaru



Осада замков

Если в провинции имеется замок, тогда у обороняющейся стороны появляется дополнительная возможность — укрыться в замке. В этом случае возникает патовая ситуация, и провинция временно становится "ничейной": никто не получает прибыли с провинции, но и обороняющаяся сторона не может там ничего строить или производить воинов. Однако такая ситуация продлится недолго: если оставить все как есть, то осажденный замок рано или поздно падет. Обычно это случается рано — через 1-3 хода (точный срок можно узнать, если нажать правой кнопкой мыши на изображение замка на стратегической карте). После этого все защитники осажденного замка считаются умершими от голода, а замок автоматически переходит в руки врага.

Только зачем дожидаться гибели защитников замка? Можно быстренько насобирать воинов в соседних провинциях и прийти на выручку своим товарищам — ради этого и затевается оборона (ведь всегда можно просто сдать провинцию, отведя свои войска в соседнюю). Так что даже самые захудалые замки способны замедлять, если не остановливать, продвижение противника. Отсюда мораль: стройте замки в пограничных провинциях. Тогда отпадет необходимость держать на границах солидную армию. Ведь в качестве гарнизона пограничного замка достаточно иметь один-единственный отряд захудалых Yari Ashigaru, а в случае вражеского вторжения на следующем же ходу перебросить туда свой "кулак". В пограничных провинциях очень полезно также иметь порты (не будет проблем с переброской воинов) и сторожевые башни (можно заранее догадаться о готовящемся вторжении).

Однако атакующая сторона может и не дожидаться голодной смерти защитников замка. На следующем же ходу можно будет атаковать замок. Но тогда придется "достовать" противника, укрывшегося за крепостными стенами, штурмуя ворота замка под вражеским огнем. Условия явно не благоприятные для нападающей стороны, особенно если учесть, что замок, как правило, находится на возвышенности.

Но в любом случае потребуется не менее двух ходов, чтобы захватить провинцию с замком, в котором укрылся противник.

Маленькие хитрости большого интерфейса

Обратите внимание на панель в нижней части экрана (review panel), которая заполняется иконками отрядов, как только вы выделяете армию. Этими иконками можно "двигать" так же, как и фигурками по стратегической карте (по принципу drop-and-drop: выделяете левой кнопкой мыши и, не отпуская кнопку, переносите отряд в нужное место). А некоторые манипуляции можно осуществить лишь с помощью review panel.

1. Заводить отряды в замок ("перетаскиваете" иконку на изображение замка на стратегической карте);
2. Объединять поредевшие отряды однотипных юнитов. Например, в одном отряде у вас осталось 25 лучников, в другом — 35. Эти отряды можно объединить в один, если "зажать" одну иконку и "перетянуть" ее на вторую. В результате получится полноценный отряд численностью 60 воинов. Однако отряды невозможно объединять, если их суммарная численность превышает максимальную (в данном случае — 60). К примеру, невозможно объединить два отряда по 40 лучников. ■







Ground Control

Только для настоящего тактика

R&S: Вердикт

ЧТО: RTS * **КТО:** Massive Entertainment / Sierra * **НА КОГО:** Myth, Force Commander
СКОЛЬКО: P233, 32Mb (PII-333+, 64Mb, 3D уск.) * **ВМНОГЕРОМ:** Еще бы! * **РАЗМЕР:** 1 CD

Рейтинг "Мании": 9,4

Условные обозначения:

РТ — разведывательный танк, ЛТ — легкий танк, СТ — средний танк, ТТ — тяжелый танк, РУ — ракетная установка, АУ — артиллерийская установка, ЗУ — зенитная установка.

Ground Control для многих явилась откровением: ее не ждали. Внимание было сосредоточено на Shogun, которому в зубы вручался флаг буревестника жанровой революции. На Dark Reign 2, грозящей стать проповедником новой эры трехмерья в стратегиях реального времени. На другие разрекламированные и признанные еще до выхода хиты разномастного жанра RTS. И тут — какой-то Ground Control. Что это такое? Кому он нужен? Да у него даже название такое, что больше сгодилось бы для экшена, где используется невнятная футуристическая техника.

Не будем цитировать и пересказывать то, что можно прочесть в "R&S: Вердикт" в этом номере. Нет, Ground Control не поколеблет устои мироздания и не отодвинет в сторону StarCraft. Это всего лишь одна из лучших стратегий, появившихся в последние несколько месяцев. Почти шедевр, мимо которого не должен пройти ни один поклонник жанра.

В "Матрице" вашему вниманию предлагается полное прохождение игры, а также некоторая дополнительная полезная информация. При этом мы не стали вдаваться в подробности интерфейса и управления — поверьте, ничего подобного вам не нужно, особенно в силу наличия в игре прекрасного tutorial. Ground Control интуитивно понятна и легка в освоении.

Прохождение миссий

Crayven Corporation

Communications Relay

— уничтожить ретрансляционную станцию (Communications Relay) и вернуться в эвакуационную зону

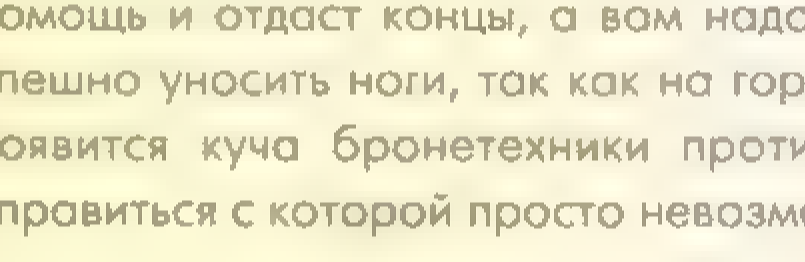
Загрузите пехоту в БТР и — вперед, ко вражеской базе. По пути будут попадаться мелкие отряды противника, только пехота и легкая техника. Как только появится враг, выгружайте пехоту и разбирайтесь с противником. Небольшой гарнизон будет и на базе. Перебить всех не составит никакого труда, так как пехота подлечивается из БТР, а врагам лечиться нечем. Затем уничтожьте ретрансляционную станцию. Потом можно порушить и прочие здания — просто ради накопления опыта. Учтите, что надо уложиться в 10 минут, отводящиеся на всю миссию. Эвакуационная зона (pickup zone) обозначится, как только будет уничтожена Communications Relay.



The Defector

— добраться до епископа и унести ноги

Сажайте оба отряда в БТР и езжайте к епископу, огибая горную гряду с запада. Возле гряды будет засада пехотинцев, к которым затем подключатся бронемопеды. Разгрузка. Предстоит затяжной бой, чуть потруднее, чем в предыдущей миссии. Зато у пехотинцев есть теперь спецоружие — минометы. Не стесняйтесь использовать их, целясь в самую гущу пехотинцев. После стычки — прямиком к епископу (не забудь посадить пехоту в БТР). Но, как бы вы не старались, к моменту вашего подхода БТР епископа будет уничтожен. Без паники! Миссия не провалена — это такая задумка разработчиков. Сам епископ еще жив, и его еще можно вылечить. Но сначала уничтожьте два "доставаших" епископа бронемопеда. После этого подруливайте на БТР к епископу. Епископ откажется принять медицинскую помощь и отдаст концы, а вам надо будет спешно уносить ноги, так как на горизонте появится куча бронетехники противника, справиться с которой просто невозможно



At the Source

— разгромить базу противника, предварительно уничтожив энергетическую станцию

В этой миссии у вас будут "союзники" — подразделение танков майора Томаса. Танки Томаса высадятся через 5 минут после начала миссии и пойдут напролом через северное ущелье, охраняемое мощными турелями. Танки бессильны перед этими турелями. Однако турели можно "отключить", если уничтожить питающую их энергетическую станцию. Это и входит в первоначальную задачу, на которую, таким образом, отводится 5 минут

Миссия решается в духе высказывания "нормальные герои всегда идут в обход". Надо сразу же повернуть на север и идти



те применить осколочное спецоружие, дабы "проредить" противника. Одновременно со второй "волной" поступит сообщение, что враг развернул неподалеку гаубицу, которую требуется уничтожить. Пока что игнорируйте это задание. Если кто-то из второй "волны" прорвется — не страшно: организуйте погоню, тем более что теперь лучше переместиться поближе к своей базе. Вскоре поступит сообщение, что враг высадился с другой стороны базы и уже на-

вдоль горной гряды, огибая ее слева. Затем подняться на гряду (как только появится такая возможность) и повернуть на юг. Так вы выйдете к обрыву, под которым и находится энергетическая станция. "Прокрутите" сначала весь маршрут, не снимая игры с паузы, чтобы потом не заблудиться и не потерять время.

Теперь снимайте игру с паузы, загружайте пехоту в БТР и дуйте по намеченному маршруту. Оказавшись на обрыве, выгрузите пехоту и прикажите всем юнитам бить по Power Station. Для ускорения процесса рекомендуется использовать несколько зарядов спецоружия (осколочные гранаты), ведь время будет поджимать, да и на гряде окажется несколько отрядов фанатиков-пехотинцев. Уничтожив энергетическую станцию, расправьтесь затем с пехотинцами. Дальше можно перевести дух и действовать неспешно. В принципе, танки майора Томаса и в одиночку снесут базу противника. Но лучше им помочь, приобретя тем самым дополнительный опыт. Так что спускайтесь к базе. Причем лучше вернуться к месту старта и пойти навстречу "союзникам" (если зайти на базу со стороны узкого ущелья, то вы только будете мешать друг другу "дружественным огнем").

Iron Shield

— защитить любой ценой научно-исследовательский центр (Research Facility)

Вас высадят как раз возле ущелья, через которое пойдет враг. Пройдите еще чуть вперед, чтобы занять наиболее выгодную позицию в самой узкой части ущелья. Перегородите все ущелье, развернув все взводы в line formation. Пехоту скройте в густой траве.

Враг попрет двумя "волнами". Особенно плотной будет вторая "волна" — не забудь-

чал сносить защитные сооружения. Так что поторопитесь на подмогу. Главное — чтобы фанатики не успели уничтожить Research Facility. Затем останется выполнить то самое задание, которое сначала игнорировалось: уничтожить гаубицу. Сделать это очень легко. Главное — не останавливаться, войдя в зону ее обстрела. Охраняющую ее пехоту можно даже игнорировать — миссия автоматически завершится, как только будет уничтожена гаубица.

Acquistion

— уничтожить конвой

На редкость простая миссия. Идите к точке, указанной на карте, — там должен пройти конвой. Уничтожить передовые отряды противника не составит никакого труда. Оставшиеся силы повернут на север, стремясь достичь новой точки, указанной на карте. Ваша задача — прибыть туда раньше, что очень легко сделать, если пойти на перехват по "восточному куску" дороги, ведущей в ту же точку. После этого достаточно уничтожить только транспортные юниты противника, и миссия пройдена.

Neighbors at the Door

— защитить свою базу и захватить артефакт, уничтожив базу противника

Выдвигайтесь вперед и займите выгодную позицию до подхода противника. Фанатики будут лезть одновременно через два ущелья, так что разделите свою армию на две равные части: по взводу пехоты и танков на каждое ущелье. БТР поставьте между ними (под прикрытие холма). Здесь будет самый жаркий бой, так что не жалея применяйте спецоружие и спецснаряжение. Маневрируйте БТР, чтобы подлечивать раненных. (Враг может даже прорваться и кое-что порушить. Главное — чтобы остался научно-исследовательский центр.)

Затем вам предложат уничтожить убегающие вражеские части. Особенно не спешите, выполняя это задание. Следите, чтобы вся армия двигалась вместе. Затем вам прикажут захватить артефакт, ворвавшись на базу фанатиков. Опять же не спешите, осторожно продвигаясь по пустыне, потому что еще предстоит несколько стычек с разрозненными отрядами. Выгружайте пехоту только в том случае, если наткнетесь на пехоту противника. БТР всегда держите в тылу.

База находится на возвышенности, а вход в нее прикрывают две лазерные турели. Турели можно расстрелять танками с дальнего расстояния. На базе будет еще солидная армия противника (берегитесь СТ, которые так и норовят прикончить вашу БТР!), так что и здесь продвигайтесь не торопясь. Уничтожив всю живую силу и технику фанатиков, подведите БТР к артефакту и начинайте крушить все здания на базе. Как только уничтожите командный центр (Command Center), так миссия и закончится.

The Sattelite

— защитить базу, эскортировать сержанта и уничтожить упавший спутник

Рекомендация: вместо РТ возьмите ЛТ. Оснастите оба легких танка Anti-Air Sentry Gun — авиации противника будет предостаточно. В качестве спецоборудования СТ возьмите Deployable Repair Station (остальное не принципиально, но лучше сделать упор на противопехотном спецоружии).

Сразу же соберите все войска в центре базы и разверните все зенитные установки (Anti-Air Gun) и оба ремонтных пункта (Repair Station). БТР поставьте в центре.

Сайт разработчиков:
www.massive.se/groundcontrol/
Сайт издателей:
www.sierrastudios.com/games/groundcontrol/
Любительские и фанатские сайты:
www.groundcontrolhq.com/
www.strategyplanet.com/groundcontrol/
www.gccenter.com/
www.tymesway.com/groundcontrol/
www.gcdomain.com/
redrival.com/shatayan/clans.shtml
www.rtsplayers.org/groundcontrol/

Можно сгруппировать все так, чтобы "все всех лечили". Получится "непробиваемая конструкция". Далее можете просто наблюдать, как об ваш "кулак" разбивается противник. Вскоре получите сообщение от сержанта Коула с просьбой помочь ему добраться до базы. Пока что можете игнорировать эту просьбу. А вот когда сгинет последний солдат противника, отрядите на помощь сержанту взвод легких танков (этого вполне достаточно). По пути разделаетесь со взводом пехоты (всего лишь). Когда доберетесь до сержанта, он временно станет вашим юнитом. Сразу же направьте сержанта и сопровождающие его танки на базу. За ними увяжется несколько самолетов — это пустяки. Как только сержант прибудет на базу — второе задание выполнено.

Теперь самое время двинуться к месту падения спутника. Грузить пехоту в БТР особого смысла нет. Неторопливо продвигайтесь сквозь джунгли, сохраняя боевой порядок, так как изредка вам будут попадаться разрозненные отряды фанатиков (пехота и ЛТ). Самое опасное — это отряд "тамплиеров", который будет стоять на пригорке перед самым входом в ущелье. Так что будьте осторожны и расстреляйте "тамплиеров" из спецоружия еще на дальних подступах. В самом ущелье засад не будет. А вот при выходе на опушку вам предстоит сразиться с небольшим войском противника (ничего серьезного). Далее уничтожьте упавший спутник, и миссия будет пройдена

No Win Situation

— унести ноги

Рекомендация: 2 взвода пехоты "marine" (Infantry Mortar, Personal Medkit), 2 взвода ЛТ (HE Grenade Launcher, Anti-Air Sentry Gun), 2 взвода СТ (HE Rounds, Repair Module)

В этой миссии вас ожидает большая наколка. Сначала вам прикажут защищать базу, причем одновременно с трех направлений. Можете, конечно, немного пострелять, но лучше отвести всю армию к северной части базы и подождать, пока ваше начальство не уразумеет, что отстоять базу невозможно. Тогда вам прикажут уносить ноги, прихватив с собой парочку грузовичков с гражданскими (немного раньше в качестве подкрепления подрулит майор Томас, но это не ваша забота — он будет выбираться самостоятельно). Место эвакуации — правый верхний угол карты. Туда ведет единственное ущелье: прямо на север от того места, где вы расположились, затем на северо-восток и восток (когда достигнете верхней кромки карты).

Первым делом направьте грузовики к своей армии (вы будете командовать ими как собственными юнитами), займите круговую оборону вокруг своего БТР и разверните парочку зенитных орудий (Anti-Air Sentry Gun). Как только присоединятся грузовики, сделайте рывок на север, чтобы "оторваться" от базы. Дальше можете особо не спешить — преследования не будет. В ходе продвижения по ущелью на вас будет совершены 2 авианалета. Но это не проблема: как завидите самолеты, так сразу разворачивайте парочку зенитных орудий. Гораздо большую опасность представляют "тамплиеры" — как только они появятся, открывайте огонь из своего спецоружия. Но "тамплиеров" будет только парочка взводов, все остальные — обычные пехотинцы.

Если заранее знать про "наколку", то миссия проходится очень легко и вообще без потерь.

Jungle Purification

— уничтожить все огневые точки, разгромить базу и унести ноги

Рекомендация: 2 взвода пехоты "marine" (обязательно с Deployable Radar), 1 взвод РТ, 1 взвод ЛТ (Anti-Air Sentry Gun), 2 взвода СТ (Repair Module), 2 АУ.

Очень тяжелая миссия, хотя поначалу она кажется легкой. И дело здесь в том, что вам фактически надо уложиться в короткое время.

Тактика действий такая. Даете задание артиллерии бить по указанной площади с безопасного расстояния (зажимаете Ctrl и щелкаете правой кнопкой мыши прямо по тактической карте, благо что на ней обозначены места огневых точек). При этом артиллерия может подъехать чуть ближе — следите за этим и вовремя подтягивайте остальные войска, дабы пресекать возможные вылазки противника, стремящегося уничтожить артиллерию. Затем осторожно посылайте вперед танки-разведчики: желательно поточнее засечь фактическое место расположение сооружений (сразу же корректируйте огонь, перенацеливая артиллерию). Делается это для того, чтобы выиграть время. Как только будет уничтожена **Tier-7**, прекращайте артиллерийский огонь и ведите



всю армию к огневой точке: все оставшиеся сооружения безболезненно уничтожаются огнем танков (включая **Pulse Turret**).

Ваша первая цель — огневая точка **Crater**. Однако не кидайтесь сразу в атаку: предварительно обстреляйте огневую точку из артиллерии. Дело в том, что сразу же подрулит небольшой отряд фанатиков, и пока вы будете с ним разбираться, артиллерия основательно проутюжит кратер.

Далее уничтожайте точки в такой последовательности: E Gun Hole — SE Gun Hole — SW Gun Hole — W Gun Hole. Когда уничтожите SE Gun Hole, поступит сообщение о том, что прорвалась группа истребителей-штурмовиков, которые прибудут на подмогу фанатикам через 20 минут. Вот теперь вам придется поторопиться и уничтожить все оставшееся за 20 минут. Не уложитесь — считайте, что все пропало, так как громить базу противника под шквальным огнем налетающих штурмовиков — дело безнадежное при отсутствии сильной ПВО (на Anti-Air Sentry Gun можете не рассчитывать — не потянут).

И здесь вам должны сильно помочь передвижные радары (Deployable Radar). Только учти, что передвижной радар — штука "одноразовая" и обратно не "сворачивается", а у вас только 2 радара. Первый радар можно развернуть так, что он засечет одновременно SW и W Gun Hole.

Далее предстоит небольшое сражение на подступах к базе: на пригорке будут стоять несколько взводов СТ и ТТ (кстати, их можно предварительно обработать "артиллерией": ведь все видно благодаря первому радару). Постарайтесь как можно ближе подойти к базе противника и развернуть второй радар. С его помощью вам надо засечь положение энергетической станции (Power





Station) и быстренько ее снести артиллерийским огнем. Это сильно ускорит дело, поскольку тогда смолкнут все защитные установки базы, включая 4 турели Tier-7. Так что можете врываться на базу и громить все подряд (если бой окажется затяжным, не забудьте развернуть Repair Module). Главное — уничтожить ключевые здания. После этого вам прикажут возвращаться в эвакуационную зону. В это время уже могут показаться штурмовики. Но они практически ничего не смогут сделать с быстро движущимися юнитами (чтобы их отвлечь, можно предварительно развернуть все Anti-Air Sentry Gun).

Anti-Air Raid

— уничтожить все пункты ПВО и разгромить базу

Рекомендация: 2 взвода пехоты "marine" (с Deployable Radar), взвод РТ, взвод ЛТ (Anti-Air Sentry Gun), взвод СТ (с Repair Station), АУ, звено истребителей и звено штурмовиков.

Совсем легкая миссия по сравнению с предыдущей. Делать вам предстоит то же самое, а вот временем никто не ограничивает — выбирайте удобный темп продвижения. Тактика действий вам уже прекрасно известна. Единственный совет: держите самолеты чуть позади всей армии, когда будете подходить к очередному пункту ПВО (самолеты описывают широкие круги, и их могут зацепить зенитки).

Сначала принимайтесь за пункт **AA Alpha** — он прямо перед вами. Пройдя через него, доберетесь до **Bravo**. Затем придется вернуться к "Альфе", чтобы подойти к пункту **Delta**. Двигайтесь везде осторожно, так как возможны (и действительно будут) засады противника. Самая крупная стычка будет перед "Дельтой", где вам придется иметь дело со взводом ТТ (не говоря о прочей "мелюзге"). Часто будут попадаться и "тамплиеры", так что будьте настороже.



Когда разделаетесь с "Дельтой", до базы противника уже будет рукой подать. Но здесь будьте вдвое осторожны. Как только подниметесь на возвышенность, ведущую к базе, на вас налетит взвод штурмовиков, а с гор посыплются "тамплиеры". Так что быстренько разверните все Anti-Air Sentry Gun, а "тамплиеров" шугайте из спецоружия. Как только закончится эта битва, считайте, что миссия выиграна. Далее совсем просто, так как на базе вообще нет войск, не считая защитных установок

База находится на возвышенности, а вход на нее прикрывают две мощные турели Tier-7. Так что остановитесь перед входом и разверните Deployable Radar — все турели высветятся, как на ладони (но можно даже и без радара догадаться, где они стоят, и бить "вслепую"). Когда артиллерия сделает свое дело, можно подняться на возвышенность и снести базу (только осторожно: на базе есть еще одна турель Tier-7 и несколько зенитно-ракетных комплексов). Достаточно уничтожить командный центр и 2 храма возле него (в правом верхнем углу карты).

Simple Escort Duty

— эскортировать ученых к обелиску (Xenofact), затем — в эвакуационную зону

Рекомендация: 2 взвода пехоты "marine" (с Medikit), взвод РТ (с Repair Module), взвод ЛТ (с Repair Module), 3 взвода СТ (с с Repair Station), взвод ЗУ (с Repair Module).

GROUND CONTROL

Поначалу это действительно "простая эскортная миссия". Вам не составит никакого труда доставить ученых к обелиску. (Только поглядывайте по сторонам — в горах могут быть "тамплиеры", да не пускайте ученых к обелиску без охраны: как только они займутся своим делом, подлетит парочка взводов ЛТ.) Обратная дорога будет совсем "безоблачной". Но только на полпути поступит сообщение, что эвакуация через старую pickup zone стала невозможной, и вам предложат новую эвакуационную зону. Придется повернуть.

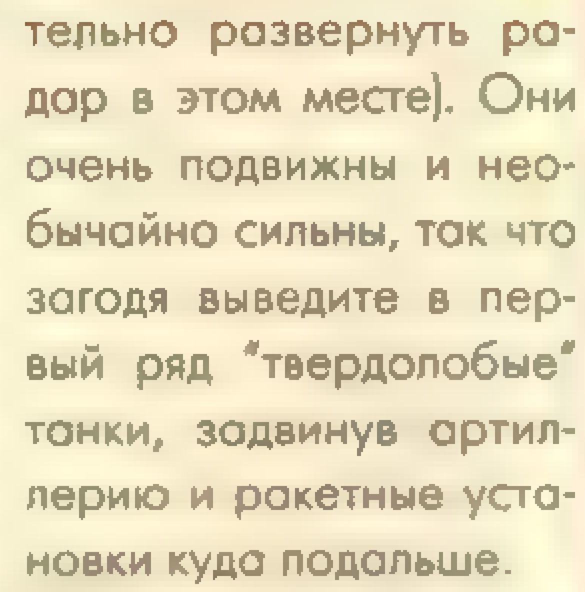
На новой дороге все будет спокойно, пока вы не подъедете к равнине, где находится эвакуационная зона. При входе на равнину вас будут поджидать по взводу танков всех мастей (включая тяжелых) и парочка пехотных взводов, так что заранее перегруппируйтесь еще в ущелье. Выйдя на равнину, не спешите занять pickup zone. Сначала "зачистите" хотя бы ближайшие окрестности. Дело в том, что как только вы встанете в pickup zone, на вас ринутся полчища фанатиков со всех окрестностей. Бой будет очень жарким, а вам надо будет продержаться 5 минут до подхода корабля. Поэтому сразу же разверните все передвижные ремонтные станции. В ходе боя следите только за состоянием здоровья своих юнитов и вовремя жмите на клавишу "E", чтобы вовремя лечить/ремонтировать их — плотность огня будет очень высокой. И традиционный совет: старайтесь уничтожить "тамплиеров" из спецоружия еще на дальних подступах.

Take & Control

— захватить обелиск, эскортировать туда ученых, а затем вывести всех в эвакуационную зону

Рекомендация: 2 взвода пехоты "marine" (с Deployable Radar), взвод "егерей", взвод РТ, 2 взвода СТ, взвод ТТ, взвод РУ, АУ и взвод ЗУ. (Брать самолеты не рекомендуется: мороки будет много, так как у противника густая сеть ПВО.)

Миссия в духе предыдущей, даже попроще. Захватить обелиск очень просто — он охраняется шестью лазерными турелями, которые выносятся из чего угодно с дальнего расстояния. А труднее всего будет на подступах, при движении по ущелью — с другого конца на вас набросится взвод "лучевых платформ" (полезно предварительно развернуть радар в этом месте). Они очень подвижны и необычайно сильны, так что загодя выведите в первый ряд "твердолобые" танки, задвинув артиллерию и ракетные установки куда подальше.





Далее направляйтесь в правый верхний угол карты за учеными. По пути вынесите все попавшиеся лазерные турели (их штук 6). Ученые прибудут на трех грузовиках, которые сразу же сдвинутся с места, не ожидая вашей команды (пока что вы не можете управлять ими). Просто сопровождайте их, пока они сами не подъедут к обелиску (по ходу движения на них нападет взвод РТ).

Теперь вам прикажут доставить всех в эвакуационную зону возле левой кромки карты. Вроде бы путь прям и очевиден — строго на запад. (Начиная с этого момента вы сможете непосредственно управлять грузовиками с учеными.) Но если пойдете прямиком, обязательно напоретесь на ту самую Tier-7. Так что загодя разверните радар и грохните турель из артиллерии. Если нет артиллерии, можно обесточить турель, уничтожив все энергетические станции. Часть станций — на самом виду, к юго-западу от обелисков. Одна крупная и четыре мелких скрываются у подножия горы на севере (поосторожнее с мелкими — турель близко). Есть еще несколько станций в левом верхнем углу карты, куда можно добраться обходным путем через горы. В конце концов, можно вообще не связываться с турелью, а обойти ее, сделав большой круг по часовой стрелке вокруг горного массива.

P.S. Нельзя потерять ни одного грузовика с учеными.

Under the Field

— уничтожить вражескую базу

Рекомендация: 2 взвода пехоты "marine" (с Deployable Radar), взвод "егерей", взвод РТ, 2 взвода СТ, взвод ТТ, 2 взвода РУ, АУ, взвод ЗУ и звено истребителей.

Высадите всех в южную drop zone. Будьте внимательны с самого начала: самолеты-штурмовики фанатиков начнут атаковать буквально с первых секунд игры. Объедините все танки в одну группу и пустите их первыми. Пусть за ними идет пехота, затем — установки с командным БТР. Все шествие замыкают истребители, прикрывая тылы.



Путь на базу однозначен — через узкое ущелье, которое будет постепенно расширяться. Двигайтесь не спеша, пуская вперед танковый разведвзвод. Как только завидите противника, расстреливайте его артиллерией с дальнего расстояния. Примерно на полпути к базе вам придется иметь дело с тремя взводами "тамплиеров", затем — со взводом СТ. Примерно в этом месте (там еще ущелье резко расширяется и поворачивает на северо-восток) вам надо остановиться и развернуть радар. Вы должны увидеть две красные точки по краям ущелья (почти возле базы). Правая точка обозначает зенитную установку, левая — дальнобойную гаубицу. Вот с гаубицей и нужно разобраться в первую очередь.

Сделать это можно двумя способами. Самый очевидный — начать бить из своей артиллерии, но тогда придется подъехать чуть ближе. А это уже чревато. Нет, сама гаубица вас еще не "видит", но запросто может увидеть подошедшая поближе пехота, которая сыграет роль наводчиков. Поэтому лучше пойти другим путем и отрядить на это дело спецназовцев. "Егеря" без труда заберутся на левый склон и, пройдя по хребту, уничтожат гаубицу. Затем сразу же уберите спецназовцев в "тень", дабы их не заметили штурмовики.

После этого уничтожайте артиллерией зенитную установку и продвигайтесь еще чуть ближе — на то расстояние, чтобы артиллерия могла добивать до южной кромки базы. Там стоит Tier-7 и лазерная пушка. И то, и другое можно накрыть даже "вслепую" артиллерийским огнем. Теперь вам надо добраться до этой самой южной кромки базы (по пути придется иметь дело со взво-



дом ТТ). Разворачивайте там второй радар — и почти вся база как на ладони. Часть зданий скрывает **Jamming Facility** (ваша первичная цель). Уничтожьте ее, и увидите вообще все.

Теперь поступит задание снести всю базу. В первую очередь накройте артиллерией две **Advanced Power Station**, и остальные обычные турели навсегда смолкнут. Правда, останутся еще **Defender Gun Mk2**, но и они замолкнут, как только вы снесете **Turbine** и **Biohazard Tank**. Дальше вообще нечего делать. Снесите оставшиеся сооружения и эвакуируйтесь через pickup zone (которая будет совпадать с местом старта).

Behind Enemy Lines

— уничтожить 1) Auxiliary Power Generator; 2) Auxiliary Communication Relay; 3) Communication Center; 4) Power Core; 5) Main Power; 6) Power Unit

Рекомендация: 2 взвода пехоты "marine" (с Deployable Radar), взвод "егерей", взвод РТ, 2 взвода СТ, 2 взвода ТТ, 2 взвода РУ (с Hellfire Warhead), АУ и взвод ЗУ



Требуется разгромить ключевые здания в шести точках. Все точки располагаются на холмах с крутыми склонами, взобраться на которые можно только с одного направления (эти направления указаны на рисунке стрелочками). Громить эти точки рекомендуется в том порядке, в котором они пронумерованы: 1-я, 2-я... 6-я. С самого начала вам дается только один dropship, способный доставить только 4 взвода. В качестве "первенцев" рекомендуется взять взвод РТ, 2 взвода СТ и взвод ЗУ. Остальные войска вы сможете десантировать после выполнения второго задания.

Поход к 1-й точке охраняется только взводом ЛТ, которые выносятся за милую душу. Поднимайтесь на холм медленно (оставив у подножия ЗУ), поскольку сама точка охраняется еще взводом пехоты, двумя лазерными пушками и одним Defender Mk 2. Все это мелочи, но лучше расправляться с ними поодиночке. Достаточно уничтожить два здания Small Power Plant.

Вторая точка проходится аналогично, с тем лишь отличием, что подступы охраняет взвод бронемопедов, а на самом холме стоит взвод СТ (плюс 2 лазерные пушки и один Defender Mk 2). Как только уничтожите Communication Relay, вам дадут возможность высадить остальные войска в точке Z2. Сразу же возникнет искушение объединить все юниты в одну армию. Не делайте этого. Дело в том, что на вершине горы "3" стоит взвод "лучевых платформ", которые сразу же откроют сокрушительный огонь, если вы попытаетесь воссоединиться. Так что 3-ю точку придется брать только силами "северной" группировки.

Сместите группировку "Z2" на юго-восток, остановив перед подъемом на гору "3" (по пути придется иметь дело со взводом ЛТ). Отрядите отряд пехотинцев развернуть радар в точке "Р" и верните их в строй. Радар высветит вам всю гору, а также покажет местонахождение Drone Carrier, притаившегося в точке "Д". Зарядите обе ракетных установки Hellfire Warhead и "натравите" их на "дрононосца". Он даже и пикнуть не успеет. Теперь вам никто не будет мешать взяться за 3-ю точку. Долбайте артиллерией до тех пор, пока не будут уничтожены все Beam Platforms — это самый безопасный метод. В ходе этого процесса "высунется" взвод тяжелых танков и будет быстренько сметен огнем всех ваших орудий (главным образом — РУ). Далее выруливайте на холм и завершайте зачистку (там останется только 2 лазерные пушки, если вы их раньше не накрыли артиллерией). Вот теперь можно объединить всю армию. Сделайте это.

На пути к 4-й точке вы не встретите никакого сопротивления. Только эта тишина обманчива. К четвертой горе нельзя подъезжать слишком близко, так как на ней находится коварный "дрононосец". Его надо уничтожить в первую очередь, пока он не начал выпускать своих дронов. Так что остановите свою армию на рубеже, указанном на рисунке. Направьте всю пехоту к северной гряде. Оставаясь в тени, она сможет незаметно подобраться к входу на гору "4". Поставьте ее под самым склоном у спуска с горы. Теперь начните методический обстрел горы артиллерией. Выстрелы потревожат "дрононосца", и он начнет съезжать с горы, стремясь добраться до "обидчиков". Вот тут не упустите момент и вдарьте пехотой из засады. (Для пехоты это безболезненно, поскольку для нее дроны совершенно безопасны.) Дальше все просто. На горе останется только взвод СТ, взвод пехоты и 2 лазерные пушки. Как расправиться с ними — дело вкуса.

Пятая гора штурмуется по той же схеме, так как на ней тоже засел "дрононосец". Он точно так же выманивается артиллерийским огнем и попадает под огонь засевшей пехоты. А на горе защита чуть посолиднее: в дополнение ко взводу пехоты и двум лазерным пушкам имеется взвод "тамплиеров" и взвод СТ. Если ваши войска уже достаточно потрепаны, можно и не лезть на рожон, а спокойненько развернуть возле горы радар, засечь положение **Advanced Power Plant** и двух **Power Units** и вынести их артиллерийским огнем.

У шестой горы свою "изюминка" — гаубица, расположенная в точке "Г". Так что не подъезжайте слишком близко. Пустите вперед РТ. Задача разведчиков — выманить "тамплиеров" и подвести их под огонь стоящей поодаль армии (гаубица просто не попадает по быстроходным танкам). Далее с криком "банзай" кидайте к горе обе ракетные установки. Гаубица начнет по ним бить, но опять попасть не сможет. Зато вскроет свое положение и будет быстро уничтожена ракетным огнем. Далее можете подтянуть к горе всю армию. Лезть на гору нет необходимости, тем более что наверху находится по взводу СТ и ТТ. Достаточно

уничтожить Power Generator. А бить можно из артиллерии и "вслепую" (или послать на разведку спецназовцев и быстренько их вернуть). Как только уничтожите генератор, так миссия и закончится.

Show of Force

— сравнять с землей Outpost (1), затем уничтожить командный центр (3) и оба храма (2)

Рекомендация: 2 взвода "егерей" (с Demolition Kit), 2 взвода СТ, 2 взвода ТТ, 2 взвода РУ, АУ, взвод ЗУ, звено штурмовиков и звено истребителей.



Громить Outpost вам поможет армия майора Томаса. И неизвестно, радоваться этому или огорчаться. Дело в том, что миссия будет считаться проигранной, если будет уничтожен БТР бравого майора. Поэтому сразу же отрядите всю свою авиацию защищать броневичок Томаса. Не мешкая ни секунды, загрузите оба взвода спецназовцев в свой БТР и поспешите на помощь танкам Томаса, которые ломанутся напрямую. Сделайте небольшой маневр и зайдите во фланг. Самое главное — быстренько заметить энергетическую станцию и расстрелять ее, дабы обезвредить Tier-7 и прочие защитные установки. Пусть основной огонь придется на майорские танки — все равно в дальнейшем они не пригодятся. Главное — чтобы не погиб сам майор. Когда будут уничтожены все здания Outpost'a, можете немножко перевести дух. Первая часть миссии пройдена. И хотя вторая часть будет достаточно сложной, но она будет протекать не в таком бешеном темпе.

Теперь ваша первейшая задача — уничтожить обе гаубицы, стоящие на возвышенности (обозначены буквой "Г" на рисунке). Проще всего сделать это с помощью "егерей". Пустите их по маршруту, указанному на рисунке. Так они могут пробраться незамеченными, оставаясь в тени склонов. Но все же держите поблизости свою авиацию — на случай, если спецназовцев заметят штурмовики или пехота фанатиков. Пусть "егеря" быстренько уничтожат обе гаубицы и укроются в тени северного склона.



Теперь ничто не мешает вашим танкам и самоходкам выдвинуться в центр карты, прямо к бетонному заборчику, огораживающему базу. Как ни странно, но там вообще нет защиты, и вы без проблем разнесете Advanced Power Center. Собственно, уничтожение этой энергетической станции и было целью всей этой операции. Больше вы тут ничего сделать не сможете. Бетонный заборчик просто непробиваем никакими средствами, и артиллерия отсюда не добивает ни до цели "3", ни, тем более, до цели "2". Можно было бы попытаться обойти заборчик с юга — и там действительно есть вход. Только вход этот сильно охраняется: "лучевые платформы", тяжелые танки, не говоря уж о прочей "мелюзге". Да и минное поле имеется. Так что лобовой путь равноценен самоубийству.

Вот тут-то вас и выручат спецназовцы. Их можно незаметно провести через северную возвышенность, а затем они взорвут обе цели с помощью Demolition Kit. Маршрут указан на рисунке. Обратите внимание, что на возвышенность можно подняться и спуститься только в указанных точках. Не забудьте перед вылазкой задать режим Hold Fire, дабы "егеря" себя не выдали. Как только подойдете к точке спуска, нажмите на паузу и внимательно изучите все окрестности. Наметьте дальнейший маршрут — спецназовцы должны действовать скрытно, прячась за здания или укрываясь в тени. Защитных сооружений можете не бояться — недаром же вы уничтожили Advanced Power Plant. Опасайтесь только патрулей: артиллерийские платформы "прохаживаются" вдоль линии "2"—"3", да около командного центра пасутся два взвода "тамплиеров". Сначала взорвите оба храма, установив два заряда между ними (одного заряда может не хватить). Затем прокрадывайтесь к командному центру. Взорвете — миссия пройдена.

Order of the New Dawn

Liberation Day

— уничтожить все грузовики

Грузовики находятся на базе в центре карты, а сама база охраняется несколькими взводами ЛТ. Загрузите пехоту в БТР и быстренько наведайтесь на все Outpost'ы, объехав их по кругу. Танки с базы уедут по сигналу тревоги. Врывайтесь на базу и уничтожайте грузовики, пока не вернулась охрана. Все три грузовика находятся в "аппендиксе" к юго-востоку от центра базы. Далее быстренько уносите ноги в эвакуационную зону. Хотя можно и не торопиться и набраться опыта, приняв бой, ведь танки противника будут появляться позводно, и так же позводно вы будете их косить. Только дело это рискованное — смотрите сами.

Clear the Way

— уничтожить все ПВО (AA Sites) и поддержать огнем союзные штурмовики

На карте 3 точки ПВО, в каждой из которых имеется по 2 установки. Первая точка уничтожается без проблем — там вообще не будет защитников. Но после ее уничтожения противник получит подкрепление, так что у второй точки твас уже будут поджидать ЛТ и пехотинцы. С ними справиться можно. Избегайте только СТ. Ни в коем случае не вступайте в сражение с ними — дело это безнадежное. Если завязнете у второй точки, лучше смотайтесь и попытайтесь атаковать третью. Словом, маневрируйте, используя свое преимущество в скорости. Как



только все установки ПВО будут уничтожены, базу начнет добивать группа союзных штурмовиков. Ваша задача — поддержать их огнем. Однако это сильно сказано. Единственное, чем вы можете им серьезно помочь, это уничтожить взвод зенитных установок

Nobody Home

— вывести кристаллы с базы

Легкая миссия, если действовать быстро. Так что с самого начала загрузите пехоту в БТР и никогда не выгружайте. Первым делом надо заехать на основную территорию базы — в указанное место. Перед самыми воротами базы можно дать бой немногочисленным ЛТ противника. Когда командный БТР достигнет указанной точки, выяснится, что искомый кристалл находится в южном "филиале" базы. Так что придется сделать небольшой крюк, обогнув гору. Когда получите кристалл (для чего опять же требуется подвести командный БТР в указанную точку), останется только довести армию до эвакуационной зоны. По пути не обращайте внимания на "цепляющегося" противника.

Activation Equipment

— доставить инженеров на базу, найти оборудование и вывести его в эвакуационную зону

Рекомендация: оснастите все взводы бронебойным спецоружием.

Сразу же сажайте пехоту в БТР и дуйте прямиком к инженерам. Как только соединитесь с ними, вам укажут примерное местоположение базы (Zulu). Направляйся прямиком туда. Впереди пустите бронемопеды. Немного не доходя до указанной точки, они засекут впереди по курсу тяжелый танк. Сразу же остановите мотоцикл и подведите к нему прочую армию. Примерно в это время покажутся два СТ. Рано или поздно с ними придется иметь дело, и лучше сделать это сейчас. Выгружайте пехоту и бейте изо всех стволов и орудий по танкам. Не стесняйтесь применять бронебойное спецоружие. Когда с танками будет покончено, настанет время заняться собственно разведкой. Вообще говоря, искомая база лежит прямо по курсу, но на пути стоит ТТ. Поэтому сделайте обходной маневр, сдвинувшись чуть-чуть на восток и обогнув танк против часовой стрелки. Главное — чтобы танк вас не заметил. Базу охраняют два пехотных взвода, расправиться с которыми можно без проблем. Затем подведите в центр базы оба транспортника с инженерами. Немного покопавшись, инженеры найдут искомое, и вам дадут последнее задание — довести всех до эвакуационной зоны. Лучше сдвинуться немного на север, так, чтобы зона оказалась строго на запад от вашей армии. Тогда оставшийся путь будет практически прямолинеен. Единственное "но" — по пути попадется гаубица, охраняемая одним пехотным взводом. Это не страшно, если вы не будете останавливаться. Как только услышите (увидите) выстрелы, прикажите транспортнику с инженерами следовать прямиком до эвакуационной зоны, а БТР с бронемопедами бросайте вперед на гаубицу. Используйте высокую маневренность бронемопедов, чтобы раздолбать гаубицу, не подставляясь под огонь пехоты. Затем расправьтесь с пехотой. Далее на пути помех не будет.

Into the Dusk

— разгромить базу и уничтожить все юниты противника

Рекомендация: оснастите пехоту бронебойным спецоружием.

В этой миссии у вас будут союзники в лице вашего босса и двух его взводов СТ. И это скорее минус, чем плюс. Дело в том, что БТР босса постоянно нужно будет опекать, ведь его уничтожение равноценно провалу всей миссии. И уже с самого начала игры вам придется вытаскивать босса из зад... словом, из нехорошего места. Так что грузите пехоту в БТР и — вперед, на выручку. По пути можно сильно не спешить: если наткнетесь на парочку танков противника, уничтожьте их сразу (все равно вам придется иметь с ними дело позднее). А у босса в принципе достаточно сил, чтобы выкрутиться из заварушки самостоятельно (даже без потерь). Как только ваш БТР подойдет к БТР босса, тот похвалит вас за расторопность и порулит в одному ему известном направлении. Следуйте за ним. Как только босс остановится, высаживайте пехоту и занимайте круговую оборону вокруг его БТР. Предстоит жаркий бой с "полевыми" частями противника. Там будут и легкие, и средние танки. Как только покончите с ними, босс скажет, что знает, где база противника, и поедет туда — прямо ко главному входу (вот идиот!). Делать нечего, надо тупо следовать за ним. Босс остановится недалеко от главного входа. Расположите свои юниты вокруг него, а командные броневички — рядышком (пусть они подлечивают друг друга). На базу не суйтесь — пусть противник сам выходит к вам. Когда волна врагов иссякнет, раздолбайте побыстрее энергетическую станцию (она как раз возле заборчика). После этого все лазерные пушки станут совершенно безвредными. Теперь осторожно входите на базу и окончательно зачистите ее, уничтожив все оставшиеся юниты (всего там 2 взвода СТ, 2 взвода ЛТ и 2 пехотных взвода). За здания принимайтесь только тогда, когда поступит сообщение, что вся местность зачищена. Когда уничтожите все ключевые здания, миссия и закончится.

Early Warning System

— эскортировать механиков к танкам, затем — уничтожить E.W.S.

Рекомендация: оснастите один пехотный взвод мобильным радаром.

Первая задача до смешного проста. "Эскортировать механиков" — это сильно сказано, потому как на ваш конвой будет покушаться только 1 пехотный взвод и 1 танковый разведвзвод. Когда механики достигнут базы, вы получите аж целых два тяжелых танка — "неплохая прибавка к пенсии".

Пресловутая E.W.S находится на хорошо защищенной базе противника. Поэтому рекомендуется предварительно уничтожить энергетические станции, питающие защитные установки базы. Энергетические станции находятся рядом, только придется сделать крюк, обогнув горный массив, чтобы добраться до них. (Хотя пехоту можно пустить прямо через горы, но это не сильно поможет.) Двигайтесь не спеша, потому что по дороге будут попадаться разрозненные отряды противника. Но это даже и к лучшему — потом будет меньше работы. (Можете

даже специально порыскать по окрестностям в поисках врагов.) Сами станции находятся на огороженной площадке, охраняемой немногочисленным контингентом (пехота, легкие танки) и сторожевыми башнями. Еще две сторожевые башни вы встретите на дальних подступах к площадке — расстреляйте их с безопасного расстояния. Разверните в этом месте радар: вам надо обнаружить два взвода "егерей", притаившихся на склонах гор. Вскрыв их местоположение, быстренько уничтожьте их с помощью ЛТ. Подъехав к площадке, подождите, пока защитники сами не выйдут к вам навстречу. Уничтожьте их, затем — "мешающиеся" защитные установки. После этого расстреляйте все три энергетические станции.

Теперь база противника обесточена. Поворачивайте к ней. Вы выйдете прямо к главным воротам базы, где вас, естественно, уже поджидают (СТ, ЛТ, Deployable Radar Station). Глупо лезть напролом, не находите? Так что оставляйте здесь оба тяжелых танка, и пусть они отвлекают на себя огонь противника (могут и погибнуть геройской смертью, ведь все равно они даны вам только на время этой миссии). Все остальные силы быстренько пускайте вдоль заборчика (на запад), чтобы они ворвались на базу через противоположные ворота. Далее быстренько уничтожайте Control Tower, и миссия пройдена.

Important Cargo

— отбить медицинский грузовик и эскортировать его в эвакуационную зону

Рекомендация: оснастите один пехотный взвод мобильным радаром; вместо ЛТ возьмите СТ, а оставшийся ЛТ оснастите Electro Field

Посадите пехоту в БТР и направляйтесь прямо на запад к базе. Немного не доходя до одинокого холма (примерно на полпути), разгрузите пехоту и разверните боевой порядок: впереди танки, за ними — пехота и БТР. Далее двигайтесь не спеша: впереди ждет заслон из двух взводов ЛТ, одного пехотного взвода, а чуть дальше будет лазерный pillbox. Все это щелкается, как орешки. Далее идите, прижимаясь максимально близко к нижней кромке карты. С севера в вас начнет стрелять невидимый противник. Сразу же бросьте туда ЛТ — и взвода "егерей" как не бывало (используйте спецоружие для более быстрой расправы). Далее вы наткнетесь на pillbox, который выносится с дальнего расстояния. Вот уже и база близка. Подойдите еще чуть ближе, прижимаясь к нижней кромке карты. В вас начнет бить стационарная пушка, стоящая у самых ворот базы. Но только не попадет — видать, не судьба (видите ли, рельеф местности не позволяет). Теперь самое время развернуть радар. Сделайте это и внимательно рассмотрите базу. Бросьте вперед два взвода СТ, и пусть они заставят замолчать пушку. Подтяните остальную армию. Теперь ваша задача — уничтожить энергетическую станцию (Power Plant), благо она стоит возле самой ограды (и как раз в южной части базы). Особенно не спешите подъезжать к ней. По ходу дела расправьтесь с "потревоженным" взводом СТ и несколькими пехотными взводами. Затем возвращайтесь на угол базы и въезжайте через ворота. Далее — короткая стычка с двумя взводами ЛТ, под занавес — с СТ (их взвод стоит в дальнем конце базы, за медицинским грузовиком). Когда подъедете на БТР к медицинскому грузовику, тот перейдет под ваше управление. Первая часть миссии пройдена.



Но тут нагрянет майор Томас со своей армией (тот самый, с кепкой "аэродром"). Он будет поджидать вас у эвакуационной зоны. Но ничего страшного, так как силы его будут распылены. Примерно на полпути к зоне вы наткнетесь на парочку танковых разведвзводов, затем — на парочку пехотных взводов, парочку взводов "егерей", парочку взводов ЛТ, а уже у самой зоны — на два взвода СТ во главе с бравым майором. Все это выносится без проблем. Миссия закончится, как только медицинский грузовик достигнет эвакуационной зоны.

Heretic Manna

— уничтожить Supply Depot, Oil Pit, Mining Facilities и все грузовики

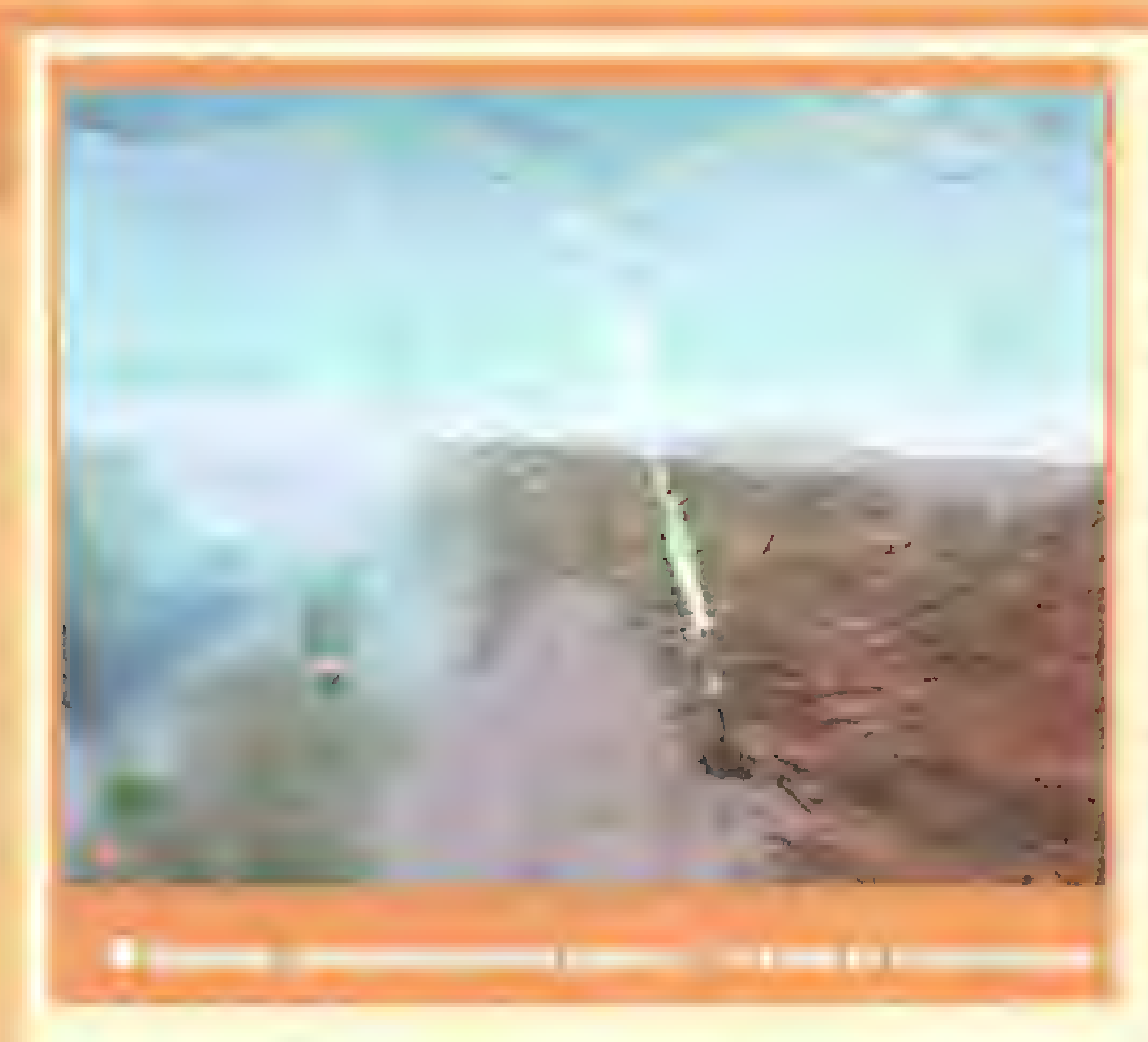
Рекомендация: оснастите пехотный взвод мобильным радаром; ЗУ абсолютно бесполезна, так как у противника нет авиации.

Сразу же разверните боевой порядок: впереди — танки, за ними — пехота с БТР, а самолеты-разведчики держите еще дальше в тылу (у них и так прекрасный радиус обзора). По пути к первой цели попадутся только 2 взвода РТ, 1 взвод ЛТ и взвод "егерей" (на горе слева). Когда дойдете до поворота и цель будет уже совсем близка, разверните радар. Вы сразу же увидите, что за "крепкий орешек" этот Supply Depot — аж 9 защитных установок. На самом деле это чепуха, так как практически все они уничтожаются с дальнего расстояния, а из живой силы на горе присутствует только пехотный взвод.

Когда полностью утвердитесь на горе и поступит сообщение, что первое задание выполнено, не спешите кидаться к следующей цели. Дело в том, что напротив вас находится еще одна гора, и эта гора тоже солидно защищена. Кроме того, в низине пасется взвод СТ и пехотный взвод. Поэтому сначала выманите танки и пехоту (с помощью взвода ЛТ) и расстреляйте их, и лишь потом осторожно принимайтесь за гору. Защитные установки на этой горе — такие же, как и на предыдущей, то бишь весьма слабенькие. Зато на горе помимо трех пехотных взводов имеется еще и взвод РУ — а это уже серьезно. Поэтому постарайтесь в первую очередь вырубить из спецоружия именно ракетные установки. Когда залезете на вторую гору, займите оборону, обратив фронт на северо-запад. Это на всякий случай: вдруг вынырнет какой-нибудь недобитый отряд. В вашем тылу останутся две цели, причем ничем не охраняемые. Так что отрядите один танковый взвод, и пусть он сначала расстреляет все топливные цистерны (Fuel Tanks), затем — оба здания Mining Facility. Теперь выезжайте на дорогу, ведущую на север, и методически расстреливайте все грузовики. (Сопротивления почти не будет: попадется взвод легких танков, пехотный взвод, и под занавес — два взвода "егерей".) Когда уничтожите последний грузовик, миссия автоматически закончится.

Have Gun, will Travel

— уничтожить ключевые здания базы



(Control Tower, Command Center, Corporate Tower) и встретиться с Магнусом*

Рекомендация: вместо самолетов-разведчиков возьмите пехотный взвод с мобильным радаром.

Предупреждаю сразу: тяжелая, затяжная миссия

Для начала пошлите куда подальше брифинг, где вам советуют разделить силы, высадиться в двух разных точках и взять противника в клещи. Высаживайте всех в левом нижнем углу карты, выстраивайте традиционный боевой порядок и не спеша маршируйте к южной стороне базы, изничтожая все на своем пути (попадется взвод ТТ, два взвода "егерей" в горах, остальное — по мелочи). Идите сначала на северо-восток; немного не дойдя до середины карты, сверните на восток и подойдите к возвышенности, находящейся к югу от базы. Здесь будьте вдвое осторожны. На возвышенности стоит мобильная АУ, охраняемая взводом РУ. Так что пустите на возвышенность только "тамплиеров", которые сами прекрасно разбираются с техникой и практически неуязвимы для ракет (а от артиллерийских выстрелов легко увернуться). Далее воссоедините всю армию на возвышенности. Переехав через возвышенность, прижмитесь к правому краю карты и езжайте на север, пока не упретесь в горы (осторожнее: по пути еще придется иметь дело со взводом СТ и "мелюзгой"). Поворачивайте на запад и идите вдоль горного хребта, пока не выйдете на юго-восточный угол базы (на подходе вам надо будет вынести 2-3 защитные установки).

Разворачивайте мобильный радар. Вуаля! Вам видны оба "яруса" базы со всеми защитными установками. Начинайте методически выносить все установки с помощью артиллерии, стараясь зацепить и юниты противника. Совсем недалеко от вас будет и первая цель — Control Tower, рядом — две энергетические станции (Advanced Power Stations). (Только не обольщайтесь насчет энергетических станций: когда вы их раздолбаете, защитные установки будут обесточены только 2 минуты — за этот срок вы никуда не успеете прорваться.) Медленно двигайтесь на запад вдоль кромки карты, дабы артиллерия могла добить до удаленных объектов. Рано или поздно на вас начнут набрасываться защитники базы, потревоженные взрывами. Силы приличные: 2 взвода ТТ, 2 взвода ЛТ, 2 взвода РУ и 2 пехотных взвода. Только появляться они будут поодиночке, съезжая с нижнего яруса и попадая под шквальный огонь ваших орудий. Так что проблем не будет. Дойдя до юго-западного угла базы, продолжите "круг почета", повернув на север. Но далеко не ходите — остановитесь у западного входа на базу (перед бараками). Отсюда можно легко уничтожить вторую цель — Command Center. Далее пустите на север взвод легких танков — просто для проверки, не притаился ли там враг (если да, то выманите его). Возможно, по танкам начнет бить стационарная артиллерийская установка, стоящая на третьем "ярусе" базы. Это не беда, вы всегда успеете сделать маневр. Главное — засечь, откуда бьет артиллерия. Теперь подводите "до упора" в гору на севере свою артиллерийскую установку и открывайте огонь "по площади". В этой артиллерийской дуэли выиграете вы, поскольку ваша установка — подвижная (выстрелил-отбежал). (Если артиллерия противника так и не раскрыла себя, даю подсказку: установка стоит на ближней площадке, к которой ответвляется шоссе, уходящее на третий ярус.)

После уничтожения АУ будет совсем просто. Теперь можете спокойно подниматься на первый "ярус", затем — на второй, добивая недобитое. Только будьте поосторожнее при подъеме на третий ярус, так как там стоит взвод РУ, не поддающийся на провокации (их невозможно выманить вниз). Далее уничтожайте третью цель — Corporate Tower. После этого вдруг появится ваш бывший босс Магнус, который назначит вам встречу в правом верхнем углу карты. Доведите туда свой броневичок — и миссия пройдена.

Four Bridges Too Far

— уничтожить все юниты противника

Рекомендация: пехотный взвод, взвод "тамплиеров", 2 взвода СТ, взвод ТТ, 2 АУ, 1 звено самолетов-разведчиков.

Первый и основной совет: не верьте вы в эти сказки о защите мостов, через которые враг якобы не должен прорваться; тем более не поддавайтесь на провокации типа "давайте быстрее вперед, пока пехота не закрепилась". Миссия закончится, как только на карте не останется ни одного юнита противника. Как вы достигнете этой цели — ваше дело.

Высадите всех в одном месте — у середины левой кромки карты (так ближе всего к западному мосту). Поспешите к западному мосту и выбейте оттуда два пехотных взвода. Далее надо занять основательную оборону. Танки поставьте цепью, перегородив ущелье. За ними — БТР. Обе артиллерийские установки отведите как можно дальше в тыл, но так, чтобы они добивали до другой стороны моста. Пехоту и "тамплиеров" расположите возле артиллерии в качестве охранников. Самолеты пусть болтаются над танками.

Вскоре поступит сообщение, что враг якобы прорвался, и теперь надо защитить одновременно оба моста: северный и южный. Эта проблема защиты решается очень просто: пошлите самолеты к северному мосту (в указанную точку), затем к южному мосту и верните их на место. Тем самым вы как бы "отметились", что цели достигнуты. Вот теперь ждите нашествия. Враг попрет к охраняемому вами мосту. Не дожидаясь его появления, прикажите обеим артиллерийским установкам "бить по площади" — по другой стороне моста. Картина будет веселенькая, но кое-кто все-таки прорвется, ведь средних танков будет море (штук 6-8 взводов). Но тут они напорются на огонь ваших танков. Так что вам практически ничего не надо делать (разве что перенести поближе огонь артиллерии в случае массового прорыва). Единственное, за чем вам действительно надо следить, это не пропустить тот момент, когда уже под занавес подрулит АУ. Сразу же прикажите всем юнитам, кроме средних танков, отходить назад. Средние танки бросьте на АУ и уничтожьте ее как можно быстрее. Восстановите боевые порядки и еще немного постреляйте "по площади". Пусть тем временем самолеты

прочешут окрестности, чтобы убедиться, что "волна" прошла вся.

После этого снимайтесь с насиженного места и рулите к восточному мосту (через любой мост — разницы нет). Возле него множество защитных установок, но все они снимаются артиллерией с дальнего расстояния. Подходы к мосту защищаются двумя взводами "егерей". Еще один "егерский" взвод — на другой стороне моста. Когда со всем этим хозяйством будет покончено, перейдите через мост, дабы "отметиться", что цель достигнута. Если после этого миссия не закончится, значит, где-то остался недобитый враг. Найдите его и уничтожьте.

Source of Power

— разгромить Outpost и авиабазу, затем полностью уничтожить главную базу

Рекомендация: 1-й dropship: взвод СТ, АУ, взвод ЗУ, звено самолетов-разведчиков; 2-й dropship: взвод ЛТ, 2 взвода СТ, взвод ТТ.

С самого начала вы можете высадить только один dropship, второй станет доступен после разгрома авиабазы.

По пути к Outpost'у вам встретятся только два взвода РТ. (Маршрут: чуть на север, затем — на запад.) При подходе к базе будет развилка. Остановитесь там, прижав все юниты к южной гряде. (Впереди, разумеется, танки, за ними — командный БТР, далее — обе установки.) Пошлите самолеты к южному "аппендиксу", где притаился взвод СТ. Пусть самолеты откроют по ним огонь и тем самым выведут их на "большую дорогу". Танки противника неожиданно попадут под фланговый огонь ваших танков и будут быстро уничтожены. Теперь никто не мешает вам проехать через южный "аппендикс" на возвышенность у левой кромки карты. Сделайте это и начните медленное продвижение на север. Остановитесь в том месте, откуда артиллерия может добить до четырех защитных установок на входе в базу (осторожнее с разведкой — среди них две Sentry Towers, могущие открыть огонь по самолетам). Начните методически долбить установки и площадь вокруг них. На шум начнут "выбегать" немногочисленные защитники базы: 2 взвода СТ, взвод ЛТ и 2 пехотных взвода. Все это будет появляться повзводно, и так же повзводно будет уничтожаться огнем ваших танков (на остановившиеся СТ можно перенести огонь артиллерии). Кроме того, налетит звено самолетов-штурмовиков, которые будут быстренько сметены огнем зенитных установок. Далее можно продвинуться дальше и уничтожить все 4 энергетические станции (поосторожнее с самолетами, так как у противника на базе имеется две зенитные установки). Благодаря этому обесточатся почти все защитные установки оставшихся двух баз.



К авиабазе можно пробираться двумя путями. Выберите "верхний" путь: к центру карты, затем на восток вплоть до правой кромки карты, оттуда — на юг. По пути вам будет попадаться только "мелюзга": штук 5 взводов ЛТ и РТ. Но все же будьте начеку и активно используйте авиаразведку: местность горная, так что в ней легко устроить засаду. Схема разгромы авиабазы повторяет схему разгрома Outpost'а: самолеты служат наводчиками для артиллерии, которая крушит все подряд под прикрытием танков. Продвигайтесь не спеша, ибо защитников на базе порядочно: 4 пехотных взвода, 2 взвода ЛТ, 3 взвода СТ, 2 взвода ЗУ и взвод "егерей". Для выполнения задания достаточно уничтожить Control Tower. Однако не ограничивайтесь этим и освободите всю базу от юнитов противника, ибо второй свой dropship вы будете высаживать прямо на авиабазе.

Вот вы получили солидное подкрепление. Думаете, дальше будет легче? Как бы не так: главная база — это "крепкий орешек". К ней, опять же, ведут два пути. На этот раз выберите нижний. Только осторожно. Пустите вперед авиацию и "нащупайте" 2 АУ на горном хребте слева. Быстренько "натравите" на них свою артиллерию. Покружите еще немного в том месте и выманите ракетную и зенитную установки. Накройте их артиллерией. Далее можете пускать в ущелье всю армию. Можете спокойно двигаться до левого нижнего угла — вплоть до "входа" меж двух горных хребтов. Далее вам предстоит продираться сквозь плотную оборону противника: 4 "егерских" взвода, 4 пехотных взвода, 3 взвода ТТ, 2 взвода РУ, 3 взвода средних танков, взвод ЛТ, взвод ЗУ и самое неприятное — АУ (хорошо хоть "под занавес"). Затем сравняйте с землей все здания — и миссия пройдена.

Covert Beginning

— полностью уничтожить базу, расстрелять весь конвой (сохранив при этом грузовики) и закрепиться возле артефакта

Рекомендация: вместо истребителей возьмите штурмовиков.

Предупреждаю сразу: ну очень тяжелая миссия. Врагов — тьма, и действовать надо довольно быстро.

Высадите всех в северной drope zone. Сразу же ведите всех к базе, которая находится под самым боком. Ваша задача — закрепиться на какой-нибудь возвышенности, откуда артиллерия сможет спокойно утюжить базу. Как только противник засечет вас, запустится счетчик: через 5 минут к нему прибудет солидное подкрепление. Вот за это время вы должны значительно ослабить врага, уничтожив в первую очередь всю его артиллерию (во вторую — зенитные установки, дабы вашей авиации спокойно дышалось). Однако на саму базу не суйтесь: вам надо только "зачистить" окрестности и занять мощную оборону к моменту подхода подкреплений противника. Работайте в основном артиллерией, стреляя по подозрительным и узким местам. Пусть противник сам лезет на рожон. Следите только за тем, чтобы он не подогнал слишком близко артиллерийскую установку и "лучевую платформу". В случае крайней необходимости — удар штурмовиками. Как только у врага практически не останется "живой силы", начинайте утюжить саму базу, стреляя по площадям. Как только все здания базы будут уничтожены, вам дадут второе задание. (В этом и состояла хитрость "тактики выжидания": если очень постараться, то базу можно было бы смести и до подхода подкреплений, но тогда это самое подкрепление "сядет на хвост" во время выполнения второго задания.)

Теперь вам надо расстрелять конвой, сохранив все грузовики. Конвой выйдет из правого нижнего угла карты и направится



к кратеру, в котором находится обелиск-артефакт (это возле правой кромки карты, примерно посередине). Теперь вам надо резко бросить всю свою армию к кратеру и занять там оборону до подхода противника (враг подойдет к кратеру с востока). Очень хорошо, если у вас остались штурмовики — тогда вы существенно облегчите свою задачу. Дело в том, что конвой состоит из двух взводов СТ, взвода ТТ и взвода РУ. И танки можно основательно потрепать (если не уничтожить), уклоняясь от ударов ракетных установок.

После этого вам придется выдержать еще одну "волну" — подойдет еще одно вражеское подкрепление. Самое неприятное — там будет АУ. А в остальном — ничего страшного, если у вас сохранилась хотя бы половина армии. Единственный совет: держите грузовики рядом командным БТР, ибо потеря хотя бы одного грузовика равнозначна провалу всей миссии.

Winter Wonderful

— вовремя унести ноги

Рекомендация: Drone Carrier (с Repair Module), 2 звена штурмовиков (Fragmentation Torpedo, Energy Shield), звено истребителей (Energy Shield).

В этой миссии вас ждет большая накладка. С самого начала вам прикажут отстоять базу любой ценой. Все это не так. На самом деле вам надо следить лишь за тем, чтобы не был уничтожен БТР вашего босса, дождаться момента, когда он прикажет отходить, и отвести в указанную зону свой БТР. Кроме того, вам дадут возможность укомплектовать 3 dropship'а, но на самом деле вы сможете высадить только первый, так что "не раскатывайте губу".

Отведите Drone Carrier в ложбину южной горы. Там у него будет прекрасная позиция в смысле защищенности. Пусть над ним (даже чуть южнее) кружат истребители — до поры до времени они не понадобятся, зато послужат "глазами" для Drone Carrier. Свой БТР подведите к БТР Магнуса — так они будут подлечивать друг друга. Теперь ждите. Не обращайте внимания на вопли о том, что враг крушит Outpost'ы. И только когда противник появится у базы, бросьте на него штурмовики. Веселенькое будет зрелище, поскольку в первой волне будут только танки, беззащитные перед авиацией (легкие танки не в счет). Так что с первой "волной" противника можно справиться без потерь.

Вторая "волна" будет гораздо круче. Почти сразу налетит авиация — в этот момент включите энергетическую защиту самолетов (благодаря этому можно отделаться потерей только 1-2 самолетов). Затем повалят танки. Ну ОЧЕНЬ МНОГО танков. Они неминуемо прорвутся на территорию базы. Вот тут умело маневрируйте штурмовиками: следите лишь за тем, чтобы танки не стали атаковать БТР'ы и Drone Carrier (пусть себе крушат здания). Как только какой-ни-

Тип (англ.)	Тип (русск.)	Сила	Броня	Скорость	Зрение	Спецоружие	Спецснаряжение
Marine Infantry	Обычная пехота	2	3	0.5	6.5	Infantry Mortar, AT Rocket	Personal Medkit, Deployable Radar
Jager Infantry	"Егеря" — спецназ	4 (+a)	1	1	8.8	140mm RAW, GyroJet Ammunition	Personal Medkit, Demolition Charge, Image Intensifier
Scout Terradyne	Танк-разведчик (РТ)	3 (+a)	4	6.5	9.2	HE Grenade Launcher, Uranium Rounds	Repair Module, Anti-Tank Mine, Anti-Missile System
Light Terradyne	Легкий танк (ЛТ)	4 (+a)	4.8	5.2	6.5	HE Grenade Launcher, Uranium Rounds	Repair Module, Autocannon Gun, Rocket Gun, Anti-Air Gun
Main Battle Terradyne	Средний танк (СТ)	8	6.5	4.8	6.5	HE Rounds, Advanced HE Round	Repair Module, Targeting Computer, Deployable Repair Station
Heavy Terradyne	Тяжелый танк (ТТ)	7	9.2	3	6	HE Rounds, Advanced HE Round	Repair Module, Anti-Missile System
Anti-Air Terradyne	Зенитная установка (ЗУ)	4.1 (+a)	4.8	4.1	7.6	-	Repair Module, Image Intensifier, Anti-Missile System
Rocket Terradyne	Ракетная установка (РУ)	7 (+a)	4.8	4.1	6.5	Hammerhead Warhead, Hellfire Missiles	Repair Module, Image Intensifier, Anti-Missile System
Artillery Terradyne	Артиллерийская установка (АУ)	8.8	4.8	3	5.2	Tactical Nuclear Shells, Janice Warhead	Repair Module, Image Intensifier
Light Scout Aerodyne	Самолет-разведчик	3 (+a)	4.8	8.8	9.2	HE Mini Bombs, Uranium Rounds	Afterburner, Image Intensifier, Anti-Missile System
Fighter Aerodyne	Истребитель	6 (+a)	4.8	9.2	7	Improved AIM Missile	Afterburner, Image Intensifier, Anti-Missile System
Attack Aerodyne	Штурмовик	7 (+a)	4.8	6.5	7	HE Firefly Rocket, TseTse Rocket	Afterburner, Image Intensifier, Anti-Missile System
Bomber Aerodyne	Бомбардировщик	9.8	4.8	5.2	5.2	Tactical Nuclear Bomb, Fragmentation Bomb	Afterburner, Image Intensifier, Anti-Missile System

будь танк позарится на них, немедленно уничтожайте его. Старайтесь как можно дольше продлить жизнь Drone Carrier. Ведь скоро подвалят ракетные установки, весьма опасные для авиации, а "дрононосец" может справиться с ними, оставаясь в укрытии. Под занавес станет совсем худо: притащатся АУ под прикрытием зениток. К счастью, примерно в это время Магнус поймет, что дело безнадежно, и прикажет вам отходить в указанную зону (в левом верхнем углу карты). Не медля ни секунды, направьте туда свой БТР, а все, что осталось, пусть прикрывает ваш отход. (За Магнуса можете не беспокоиться — с этого момента вы не отвечаете за безопасность его БТР, который вскоре будет уничтожен.) Считайте себя Великим Тактиком, если доведете до зоны хотя бы еще один юнит, кроме своего броневичка.

Desperation Attack

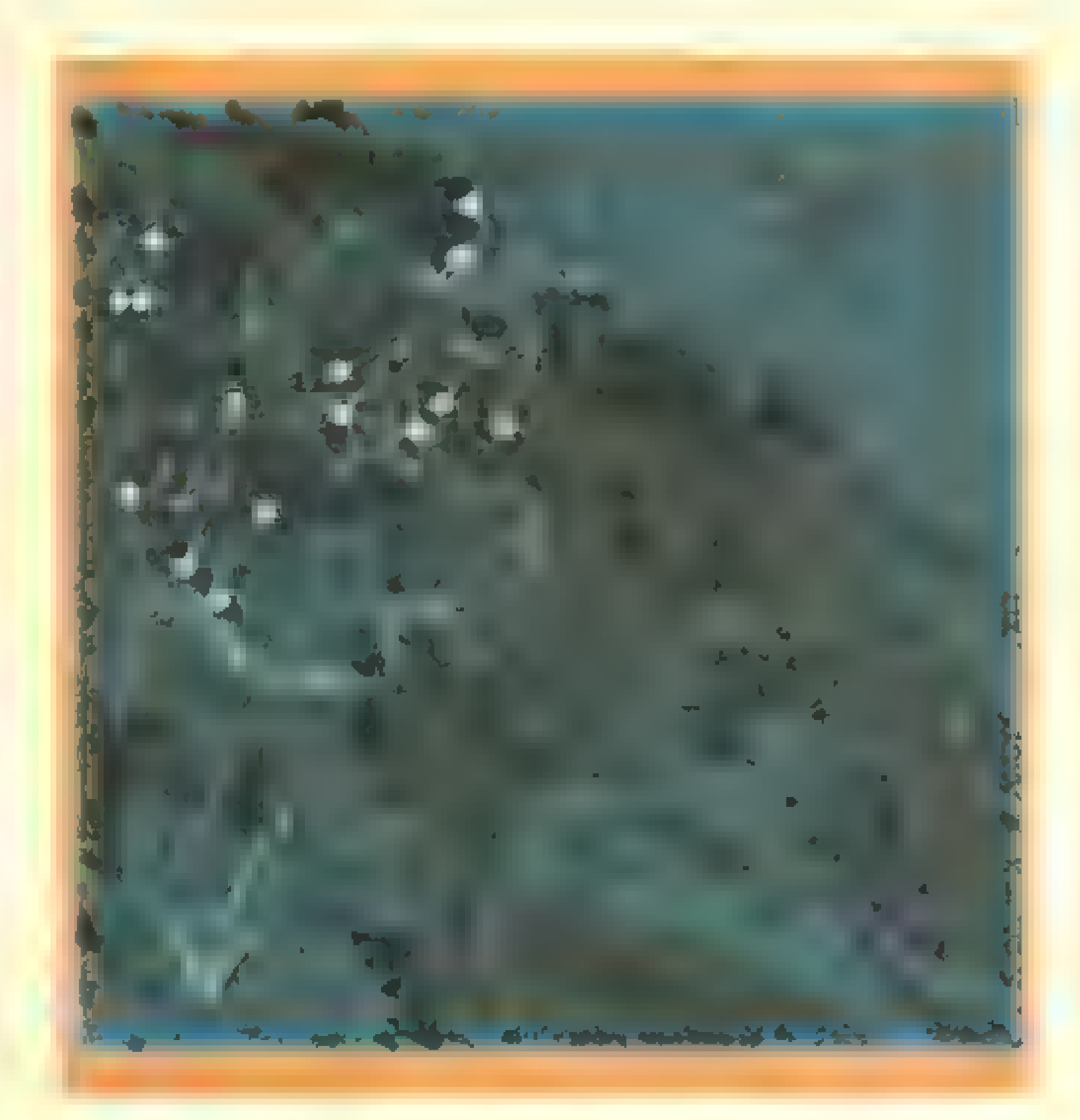
— разгромить оба Outpost'а и уничтожить базу

Рекомендация: 1-й дропшип: 3 звена штурмовиков, взвод ТТ; 2-й и 3-й дропшип: взвод "тамплиеров", 2 взвода СТ, взвод ТТ, Drone Carrier, взвод ЗУ, взвод РУ и "лучевая платформа".

С самого начала игры вам будет доступен только один дропшип. Ваша первая задача — помочь армии Сары пробиться через мост. Поэтому сразу же кидайте к мосту всех штурмовиков — они могут пощелкать танки противника еще на подходе (опасайтесь только РУ). БТР под прикрытием тяжелых танков пусть неспешно подъедет к месту заварушки, не втягиваясь в сражение. Когда с противником будет покончено, подведите свой БТР к БТР Сары, дабы они подлечили друг друга. Далее Сара кинет боевой клич: "Все — на разгром западного Outpost'а", и вся ее армия дружно двинется в указанном направлении. Направьте и вы вслед за ней своих штурмовиков, но БТР не трогайте — пусть стоит на месте. Дело в том, что БТР Сары как бы "приклеен" к вашему БТР: он тронется вперед только вслед за вашим БТР. В свою очередь, армия Сары тоже "приклеена" к своему командиру, а поэтому далеко не уйдет, остановившись на подходе к Outpost'у (как раз на достаточном расстоянии, чтобы не попасть под огонь артиллерии). Подождите, пока вся армия Сары не сгруппируется в одном месте, дабы затем она двинулась сплошной массой. Вот теперь пускайте к ней свой БТР в сопровождении тяжелого танка. Как только армия Сары двинется вперед, бросайте своих штурмовиков в левый верхний угол карты (прижимаясь к левой кромке карты). Там вы обнаружите энергетическую установку и быстренько ее разбомбите. Полдела сделано — теперь смолкли защитные сооружения Outpost'а, включая грозную артиллерийскую установку. Однако осталась еще одна стационарная артиллерийская установка, на другой стороне каньона. Включайте энергетическую защиту и летите туда. Сначала накройте прикрывающую РУ, затем саму цель. После этого резко отводите штурмовики в тыл — они вам еще пригодятся. Пусть разгром Outpost'а довершит армия Сары.



После этого вы сможете посадить два оставшихся дропшипа. Высадите остальную армию возле правой кромки карты, ибо следующая ваша цель — восточный Outpost. Присоедините к ней свои штурмовики. У вас очень солидная армия, тогда как второй Outpost укреплен значительно слабее первого. Поэтому я даже не буду описывать, как его брать (замечу только в скобках, что самая главная опасность — стационарная АУ). После разгрома восточного Outpost'а Сара пошлет остатки своей армии на штурм базы с запада. Ну и пусть! А вы не торопитесь. Все ваши силы сконцентрированы на востоке (не считая командных БТР — пусть они остаются в левом верхнем углу карты от греха подальше; на них никто не будет покушаться, да и на всякий случай у них есть охрана — взвод ваших тяжелых танков). Вот и продвигайтесь неспешно одной массой, утюжа все подряд. В качестве разведчиков используйте оставшиеся штурмовики. В принципе, нужно громить не все, а только ключевые здания, указанные на карте.



The Last Dance

— взорвать главный Артефакт

Рекомендация: 2 взвода СТ, 2 взвода ТТ, АУ (с Long Range Discharge), 2 взвода ЗУ, 2 взвода Beam Platforms, 3 звена штурмовиков.

Начнем с конца. Конечная цель — взорвать главный Артефакт (обелиск), для чего необходимо подогнать к нему командный БТР. Стало быть, никак не обойтись без того, чтобы штурмом брать базу. База обнесена непробиваемым бетонным забором, а все ворота (в том числе и внутренние) охраняются двумя Sentry Towers (слабенькая противопехотная, но стреляет и по воздушным целям) и двумя СТТ-175 mm Cannon (противотанковая пушка, примерно равная по силе среднему танку). (Собственно, примерное устройство базы, равно как и карта местности, известны вам по последней миссии за "Корпорацию".) Но главная опасность — это четыре стационарные артиллерийские установки, отмеченные буковками "Ар" на схеме. Имеются и мощные зенитные/ракетные установки, представляющие серьезную опасность для ваших штурмовиков — они обозначены буквами "АА". Чтобы проникнуть на базу, вам необходимо подавить все указанные точки. А заодно рекомендуется разнести все 6 энергетических станций, обозначенных буквами "Э" на схеме. На базе также полно бронетехники, но главным образом это средние и тяжелые танки. Главная опасность — две мобильных АУ: первая патрулирует нижнюю, вторая — верхнюю часть базы.

Маршрут движения указан на рисунке. Схема действий примерно одинакова. Неторопливо продвигаетесь всем скопом. Артиллерия выносит с дальнего расстояния "АА"-точки, после чего штурмовики совершают стремительный налет на АУ и быст-



точно трех прямых попаданий. Но если не повезет (скорее всего, так оно и будет), придется вести огонь по "ближайшей" площади, надеясь на разброс стрельбы. Рано или поздно энергетическая станция будет уничтожена (заодно будет уничтожен взвод зенитных установок, базирующийся в ложбине чуть ниже нее).

Теперь вам будет не страшна последняя АУ, ровно как и прочие защитные устройства. Вы можете увереннее продвигаться по базе, обращая внимание только на

ренько отходят. Берегите авиацию — это основной ваш "кулак" в данной миссии. Чуть что — сразу же отводите ее по прикрытие своей сухопутной армии, а в тяжелых случаях не забывайте про энергетическую защиту. У противника тоже нехилая авиация, и базируется она чуть выше главного Артефакта.

Теперь несколько пояснений к маршруту. Сначала вам придется отклониться влево, чтобы расчистить путь для пролета авиации. Затем пустите штурмовиков, прижимая их к левой кромки карты, и пусть они разнесут все три энергетические станции в левом верхнем углу карты и быстренько вернутся назад. Теперь вам следует обогнуть базу на приличном расстоянии, дабы зайти со стороны восточных ворот. Это "приличное расстояние" определяется дальностью выстрела вашей артиллерии: по ходу дела обстреливайте ворота, дабы снести все защитные установки. Вторая цель обстрела — спровоцировать противника, чтобы он выводил за ворота свои юниты, а те попадали под шквальный огонь вашей армии. Ворвавшись через восточные ворота, будьте предельно внимательны и продвигайтесь еще медленнее. Сделав очередную "перебежку", выждите и посмотрите, не поперла ли к вам очередная порция юнитов противника. Следующие три энергетические станции уничтожаются как бы "мимоходом". А вот с последней (в северо-восточной части карты) придется повозиться. Дело в том, что до нее чуть-чуть будет не добивать ваша артиллерийская установка, даже если ее подогнать максимально близко к северной возвышенности (прямо под буковку "Э" на схеме). (А двигаться дальше на запад нельзя — попадете под обстрел последней артиллерийской установки.) Так что в первую очередь выпустите все 3 дальнобойных заряда. В принципе, для разрушения станции доста-

юниты противника. Не спешите подъезжать к Артефакту — сделайте небольшой крюк, дабы дать бой эскадрилье Кардинала, базирующейся чуть севернее. Как только подъедете к Артефакту, вам дадут 2 минуты, чтобы "почистить перышки" (подлечиться и занять круговую оборону) — через этот срок подвалит армия того самого майора Томаса. Она состоит главным образом из танков — примерно 8 взводов СТ, 2 взвода ТТ, взвод РУ, АУ и взвод ЗУ. Так что штурмовики (если они еще у вас остались) будут весьма кстати. Ваша задача — продержаться минут 5, не пропустив ни одного танка к главному Артефакту. Затем наслаждайтесь заключительным роликом.

Секретная миссия

Находясь в основном меню (Main Menu), нажмите одновременно клавиши M, S и V. В появившемся окошке напишите the new generation of rts-games. *После этого вам станет доступной секретная миссия (через меню Custom Game). (Другие чит-коды смотрите в соответствующем разделе журнала — прим. ред.)*

Saboteur

— уничтожить все склады с горючим

Рекомендация: оснастите пехоту мобильным радаром, а "егерей" — взрывчаткой (Demolition Charge).

Простая миссия. Первым делом надо незаметно подобраться к базе. Легчайший маршрут — сразу на север вплоть до верхней кромки карты; затем, прижимаясь к краям карты, подберитесь к восточной части возвышенности, на которой стоит база. Разверните здесь мобильный радар. Все как на ладони: все 5 складов расположены как раз у восточного края за бетонным заборчиком. Конечно, бетонный забор препятствует ведению прямого огня по складам (если

Тип (англ.)	Тип (русск.)	Сила	Броня	Скорость	Зрение	Спецоружие	Спецснаряжение
Crusader Infantry	Обычная пехота	2	3	0.5	6.5	Flamethrower, Focused Energy Pulse	Personal Medkit, Portable Pulse Radar
Templar Torpedo	"Тамплиеры" — спецназ	6.5	1	1	6.5	Anti-Air Warheads, MicroNuke Warhead	Personal Medkit, Image Intensifier, Cloaking Field
Scout Hoverbike	Бронемопед (РТ)	3 (+a)	4	8.5	8.8	Electro Field, Electro Dagger	Repair Module, Anti-Tank Mine, Anti-Missile System
Light Hoverdyne	Легкий танк (ЛТ)	4 (+a)	4.8	6	6.5	Electro Field, Electro Dagger	Repair Module, Vortex Field, Speed Booster
Main Battle Hoverdyne	Средний танк (СТ)	8	6.5	5.2	6.5	Plasma Sunburst, Plasma Moonburst	Repair Module, Energy Shield, Missile Defender
Heavy Hoverdyne	Тяжелый танк (ТТ)	7	9.2	4	6	Plasma Sunburst, Plasma Moonburst	Repair Module, Speed Booster, Energy Shield
Anti-Air Hoverdyne	Зенитная установка (ЗУ)	4.1 (=a)	4.8	4.8	7.6	-	Repair Module, Image Intensifier
Artillery Hoverdyne	Артиллерийская установка (АУ)	8.8	4.8	3	5.2	TankBuster Discharge, LongRange Discharge	Repair Module, Image Intensifier
Beam Platform	"Лучевая платформа"	8.8 (+a)	4.8	5.2	7.6	SCU-Focus Prism, SCU-Frequency Prism	Repair Module, Image Intensifier, Energy Shield
Drone Carrier	"Дрононосец"	6.5	5.2	5.2	6.5	Advanced Spider Drone	Repair Module, Image Intensifier, Energy Shield
Recon Aerodyne	Самолет-разведчик	3 (+a)	4.8	8.8	9.2	Electro Field, Electro Dagger	Image Intensifier, Energy Shield
Attack Aerodyne	Штурмовик	7 (+a)	4.8	6.5	7	Fragmentation Torpedo, Solar Torpedo	Image Intensifier, Energy Shield
Fighter Aerodyne	Истребитель	6 (=a)	4.8	9.2	7	Improved Plasma Missile	Image Intensifier, Energy Shield

только не использовать минометы), но он также задержит оба танковых взвода, которым придется сделать большой крюк, чтобы добраться до вас. И самое главное: забор — не помеха для взрывчатки.

Дождавшись, когда оба пехотных патруля отойдут к западной части базы, быстро подведите БТР к углу базы. Выгружайте пехоту и ставьте один заряд напротив складов. Отводите "егерей" в сторону и взрывайте. Затем — второй заряд (должно хватить двух). Если все сделаете очень проворно, то успеете погрузить пехоту и смотаться по старому маршруту в эвакуационную зону. Но если враг "сядет на хвост", выгружайте пехоту — она задержит противника, что позволит БТР добраться до места. В принципе, можно дать бой и уничтожить противника, если вы оснастили оба взвода бронебойным оружием (а то как-то нехорошо бросать товарищей на произвол судьбы).

Юниты

Командный БТР

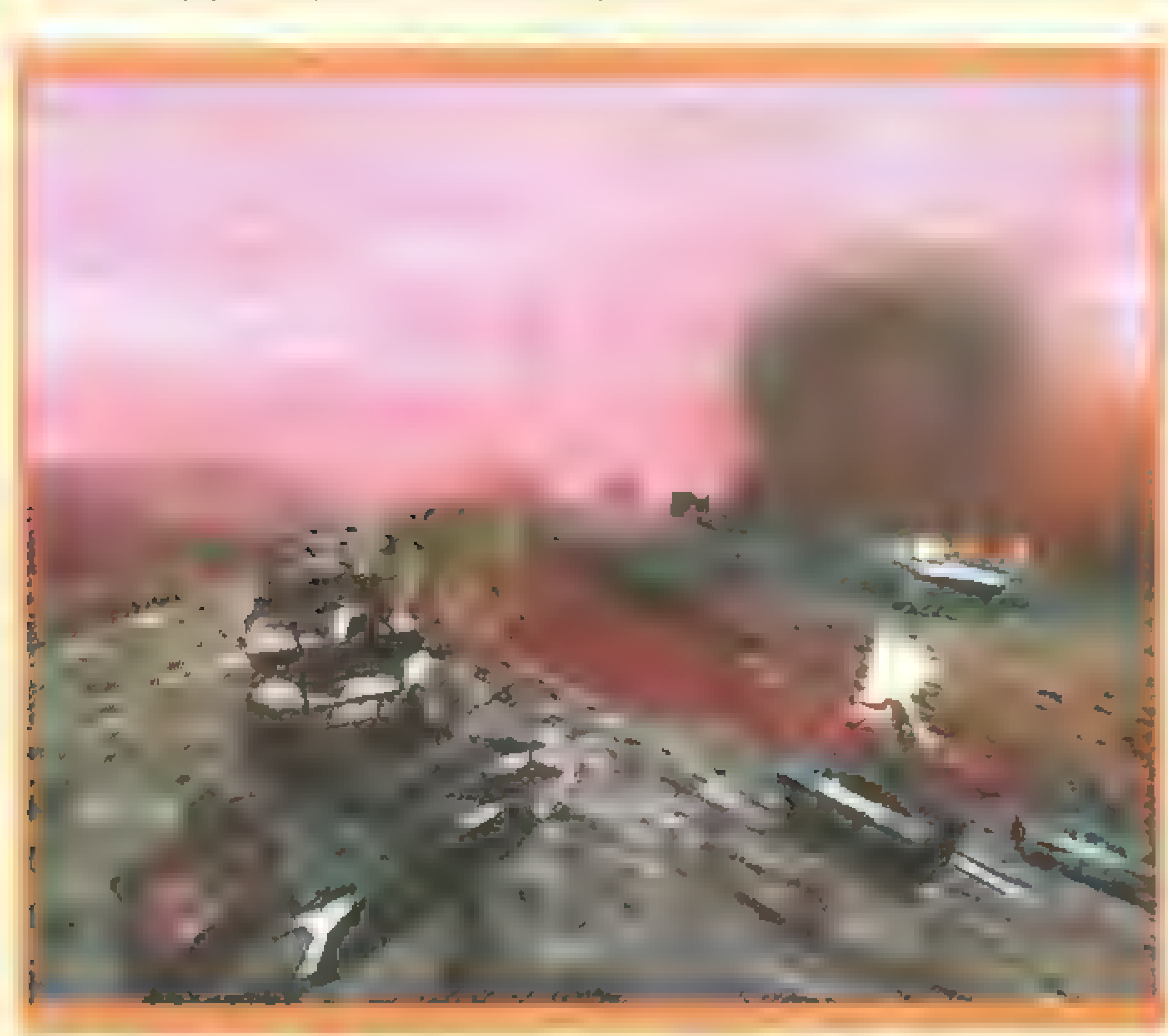
Выражаясь шахматным языком, это "король" вашей армии — уничтожение командного БТР означает немедленный проигрыш. К счастью, броневичок отличается дюжим "здоровьем" и приличной (хотя и средней) броней. Его пушечка довольно посредственна (по силе сравнима с пушкой легкого танка), зато может стрелять и по воздушным целям. БТР способен также перевозить пехоту. Но главное его достоинство — способность ремонтировать/лечить юниты прямо в полевых условиях (для этого БТР должен находиться рядом с "раненым"; "лечение" происходит автоматически). К сожалению, БТР не может лечить самого себя, хотя два союзных броневичка могут лечить друг друга. Однако средний танк "Корпорации" может быть оснащен Deployable Repair Station — мобильной ремонтной станцией, которая может лечить все наземные юниты, включая командный БТР.



Пехота

Пехота традиционно считается "пушечным мясом". Но только не в Ground Control, где она может оказаться весьма полезной среди "тяжеловесов". Пехота обладает большой маневренностью и способна залезть почти на любую гору, что открывает простор для тактического маневрирования. Пехота малозаметна, поэтому ее можно легко скрыть в густой траве или под тенью склона, устроив засаду. Пехотный взвод может быть оснащен мобильным радаром (Deployable Radar), а это очень полезная штука: будучи развернутым, этот радар вскрывает положение вражеских юнитов и зданий в весьма приличном радиусе. Эти "глаза" очень полезны при взятии хорошо укрепленных баз, когда противник даже не дает возможности подойти близко к базе. Данные радара могут послужить прямой наводкой для артиллерии. (Одно плохо: однажды развернув, радар уже невозможно "свернуть" и перенести на другое место.)

Все сказанное выше относилось к "обычной" пехоте, практически идентичной по характеристикам у противоборствующих сторон. Но имеется также и "спецназ": "егеря" (Jaeger) у "Корпорации" и "тамплиеры" (Templar) у "фанатиков". "Тамплиеры" обладают ракетным оружием, предстовляющим серьезную опасность для любой бронетехники, поскольку их ракеты самонаводящиеся (значит, практически не промахиваются) и способны прожечь любую броню. (А теперь представьте себе взвод "тамплиеров", засевших в горной расщелине, куда не могут добраться танки...) Однако в силе ракетного оружия кроется и его слабость: самонаводящиеся ракеты не способны "захватить" отдельного человека, а потому "тамплиеры" оказываются совершенно беззащитными перед обычной пехотой. "Егеря" же специализируются на диверсионных операциях, поскольку обладают высокой зоркостью и восприимчивостью, а сами очень скрытны. "Егерскому" взводу не составляет особого труда подобраться незамеченными к какой-нибудь дальнобойной гаубице и разнести ее в пух и прах за считанные секунды (их оружие способно пробить броню даже среднего танка). Только "егеря" могут быть оснащены специальной взрывчаткой (Demolition Charge), один заряд которой способен разрушить почти любое здание.



К общим недостаткам всех пехотинцев следует отнести их слабое здоровье, почти полное отсутствие брони и низкую скорость (последнее компенсируется тем, что пехоту можно перевозить на БТР). Кроме того, пехота совершенно беззащитна перед авиацией. Исключение составляют только "тамплиеры", если в качестве спецоружия дать им Anti-Air Warhead. Но это несерьезно, поскольку "тамплиеры" смогут пальнут по самолетам только 3 раза.



Танки

Танки традиционно составляют основу сухопутных сил — "бронированный кулак". Так оно и здесь. Средние (СТ) и тяжелые танки (ТТ) обладают самой мощной броней, а также самым сильным оружием для пробивания такой брони. (Разница такова: тяжелый танк лучше бронирован, но уступает среднему танку в скорости и боевой мощи.) Однако их оружие малоэффективно против пехоты (хотя в качестве спецоружия им даются противопехотные снаряды, но только на 1-3 выстрела). Настоящим же "пехотным киллером" выступает легкий танк (ЛТ) со своим скорострельным крупнокалиберным пулеметом. Средняя броня, равно как и оружие, не позволяют ЛТ участвовать в крупных танковых баталиях, да этого от него и не требу-



ется. Благодаря повышенной скорости ЛТ может избегать нежелательных встреч. Разведывательный танк (РТ) — самый быстрый из сухопутной техники, что в сочетании с высокой "зоркостью" делают его практически обязательным юнитом для солидной армии — ее "глазами". РТ может быстро подобраться к расположению противника, оставаясь незамеченным, узнать дислокацию сил и так же незаметно скрыться. Танк-разведчик — прекрасный наводчик для артиллерии.

Однако танки почти не могут бороться с авиацией. СТ и ТТ перед ней вообще беззащитны. Хоть чем-то ответить могут только ЛТ и РТ, но их оружие способно отпугнуть только самолеты-разведчики, а против штурмовиков оно малоэффективно. Также ничего не могут поделать со штурмовиками Anti-Air Gun, которые можно взять в качестве спецоборудования легких танков.

Самоходные установки

Артиллерийская установка (АУ) — это действительно круто: бьет на громадные расстояния, и бьет очень "больно". Практически обязательна при взятии хорошо укрепленных баз — способна вынести все защитные установки с дальнего расстояния. Однако бьет неточно, обладает неважным "зрением" и постоянно нуждается в опеке со стороны других юнитов, так как неэффективна при стрельбе по быстродвижущемуся противнику (особенно вблизи) и совершенно беззащитна перед авиацией. АУ может бить прямо "по площади" (для этого необходимо предварительно зажать клавишу Ctrl), что особенно полезно, если противник не дает возможности вашим наводчикам пододвинуться поближе: тогда бейте по всем подозрительным и "узким" местам.

Ракетная установка (РУ) бьет на меньшие расстояния (по сравнению с АУ), зато бьет точно, благодаря чему является настоящей грозой для танков. Самонаводящиеся ракеты спокойно перелетают через "спины" своих танков, так что вы можете не опасаться "дружественного" огня, когда РУ стоит во втором эшелоне. Там ей и место: РУ надо прятать за спины "тяжеловесов", поскольку броня ее весьма посредственна. Ценность РУ повышается еще и тем, что она способна поражать воздушные цели; вот только с пехотой ее ракеты почти ничего не могут поделать. Строго говоря, ракетной установкой в ее классическом варианте обладает только "Корпорация". У "фанатиков" же есть аналог — "лучевая платформа" (Beam Platform), бьющая лучом, а не ракетами, но обладающая всеми достоинствами и недостатками классической РУ.

Зенитная установка (ЗУ) — это то, что очень успешно борется с авиацией противника. Так что обычно даже одного взвода ЗУ достаточно, чтобы держать авиацию противника на почтительном расстоянии. Однако сила ЗУ на этом и исчерпывается: зенитка не способна бить по наземным целям.

Наконец, "фанатики" обладают одной забавной штучкой под названием Drone Carrier. Представьте: танковый кулак пошел в решительное наступление, как вдруг с какой-то горы начинают спрыгивать одним за другим дроны, вереницей направляясь к ближайшему танку. Увернуться от дронов невозможно, так что после нескольких взрывов дронов-камикадзе от танка остаются одни воспоминания. Приходится танкам спешно ретироваться, а разведчикам — вынюхивать "дрононосца", притаившегося в какой-нибудь расщелине. Быстренько и безболезненно расправиться с Drone Carrier могут только артиллерия и штурмовики, поскольку перед авиацией "дрононосец" совершенно беззащитен. Его дроны также не могут ничего поделать с пехотой, так что против Drone Carrier может также сработать тактика выманивания и расстрела пехотой из засады.

Авиация

У "фанатиков" нет бомбардировщика (компенсация за то, что у "Корпорации" нет Drone Carrier), а все прочие самолеты практически идентичны самолетам "Корпорации". Все самолеты обладают одним глобальным недостатком: их невозможно ремонтировать. Самолеты постоянно кружат в воздухе, так что их нельзя посадить на землю, чтобы командный БТР подремонтировал их. Кроме того, на самолеты в принципе не ставится Repair Module, доступный для любой сухопутной техники.

Самолет-разведчик — очень быстрый, очень маневренный и самый зоркий юнит в игре. Зачем он нужен — пояснять, я думаю, не стоит. Он даже может немного "пощипать" тех, кто не может ответить ему огнем. Штурмовик — это "класс": любо-дорого смотреть, как штурмовики пикируют на бронетехнику, оставшуюся без прикрытия зениток и РУ. Бомбардировщик — еще круче: он обладает самым мощным оружием в игре, однако не столь маневрен, как другие самолеты, и его скорость равна скорости легкого танка. (Кстати, не обольщайтесь насчет спецоружия Tactical Nuclear Bomb: эта "ядреная бомба" наносит не столь значительные повреждения, как могло бы показаться из названия — сразу уничтожает только пехоту; зато охватывает огромную площадь.) Истребители — самые быстрые юниты в игре, служат для перехвата и уничтожения вражеской авиации, а также для сопровождения собственной. Истребители — гроза для штурмовиков и бомбардировщиков. (Бомбардировщики вообще беззащитны перед ними, а штурмовики способны отвечать не таким сильным огнем.) Однако истребители способны стрелять только по воздушным целям, так что их рекомендуется брать только в те миссии, где у противника действительно серьезная авиация.

Особенно не уповайте на авиацию при прохождении компании. Дело в том, что у противника, как правило, имеется густая сеть ПВО. Тогда авиация становится даже обузой, мешающей более быстрому продвижению, поскольку постоянно надо следить за тем, не остались где еще зенитные/ракетные точки. Только в одной-двух миссиях авиация играет ключевую роль. ■

Для тех, кто уже прошел игру и хочет сам что-нибудь подправить, могу посоветовать скачать редактор squad-файлов SqdED v1.0. Весит всего-навсего 270 Кб и лежит по адресу: *pelit.saunalahti.fi/telenation/groundcontrolhq/editing/sqded10.zip.* Естественно, заглянув на наш диск, вы найдете и там этот файл.

---

or@NGE
or@usermail.com

Создание уровней для Half-Life

В данной статье описывается работа с редактором **Worldcraft** 2.0. Редактор поставляется вместе с лицензионной версией Half-Life и доступен для скачивания на сайте *http://halflife.gamedesign.net* (полный линк к файлу дать не могу, так как его местонахождение на ftp периодически меняется). Также вы можете найти последнюю версию Worldcraft на нашем компакте.

Кроме Worldcraft для H-L существует еще некоторое количество редакторов (QERadiant, Qoole, Quark, Therd и прочие.) Их рассматривать мы не будем. Хотите — скачивайте, пробуйте... Все ссылки можно найти на *www.gamedesign.net*

Настройка

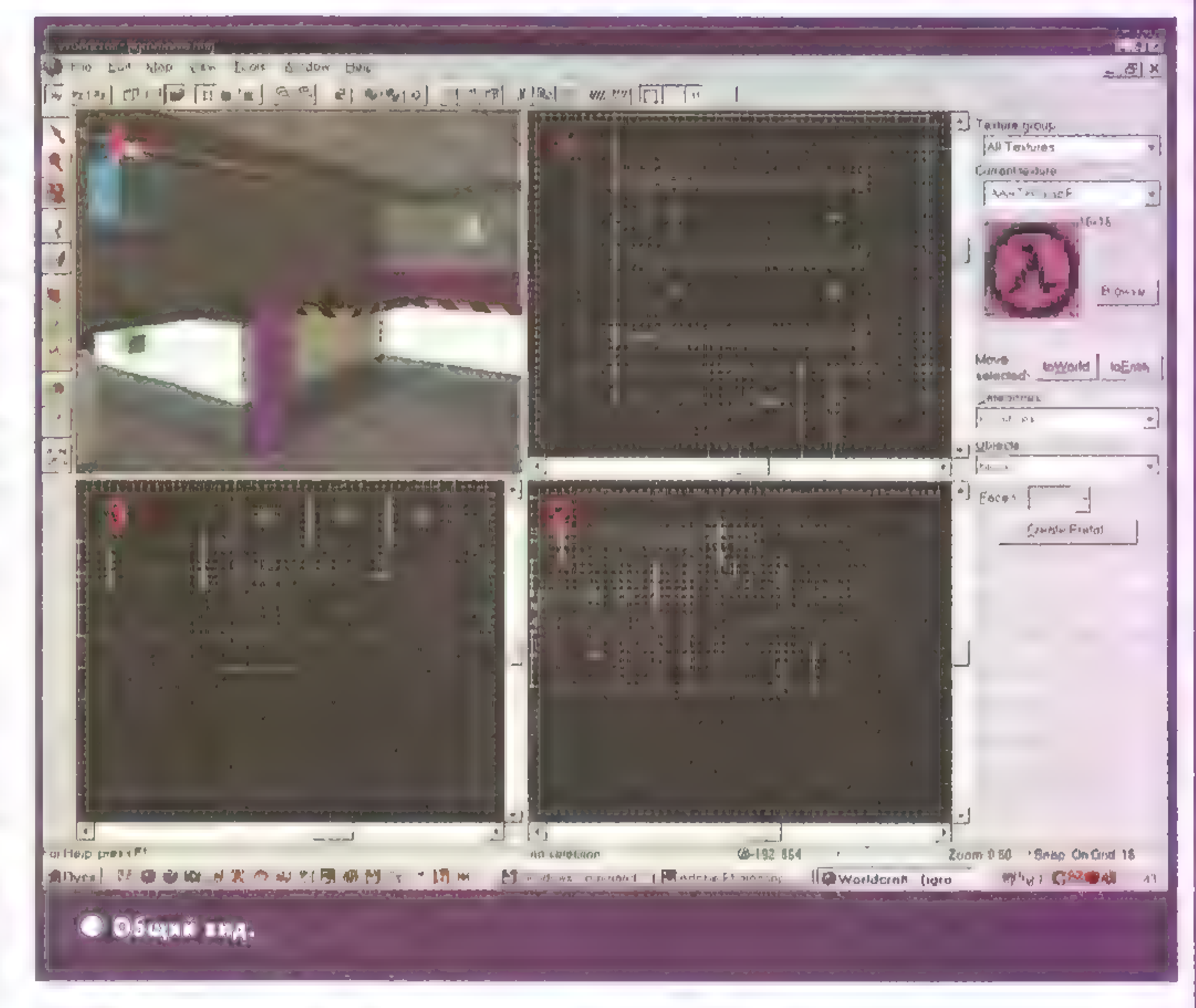
Первым делом убедитесь, что Worldcraft и H-L установлены на одном диске, в противном случае скопируйте из директории H-L в директорию редактора файлы **halflife.wad, liquids.wad, xen.wad** и **decals.wad**.

В Tools => Options укажите путь к файлам с текстурами (.wad), к программам-компиляторам (о них ниже), к директории H-L, к самой игре, к файлу **halflife.fgd** (живет в директории редактора), а также к директории **halflife\valve\maps** (если таковой не наблюдается — создать немедленно!).

Теперь немного о компиляторах. Это маленькие программки, которые создают уровень из того, что вы наворотили в редакторе. Их три: **qbsp2.exe** (отвечает за архитектуру, монстров и действующие объекты — entities), **qrad2.exe** (обрабатывает простые и цветные источники света) и **qvis2.exe** (используется чаще всего для финальной компиляции уровня, удаляет невидимые грани объектов, оптимизирует уровень и ускоряет его работу).

Замеченные глюки

Как известно, идеальных редакторов не бывает. Не лишен недостатков и наш с вами подопечный. Из замеченных "глюков" отметим следующие. 3D Preview при включенной hardware acceleration не очень хорошо работает под DirectX 7. При наклеивании текстур на плоскости редактор иногда вылетает, так что рекомендую почаще нажимать Ctrl+S



Общий вид.

Принципы и понятия

Интерфейс Worldcraft напоминает 3dMax, разве что расположение окон по умолчанию немного другое (см картинку **w1**.jpg, на ней есть цифровые обозначения):

1 — Вид сверху (XY);

2 — Вид спереди (XZ);

3 — Вид сбоку (YZ);

4 — 3D Preview — примерно так будет выглядеть ваше творение в самой игре

Итак, делаем первый шаг. Выбираем подходящую текстуру (в окне справа). Включаем **Block tool** (Shift+B) и рисуем, извините за выражение, параллелепипед. Удовлетворившись его размерами, нажимаем Enter Вот и наш первый объект (браш). Пусть это будет пол. Выбираем другую текстуру, делаем таким же образом стены и потолок. Вот и готова наша первая комната!

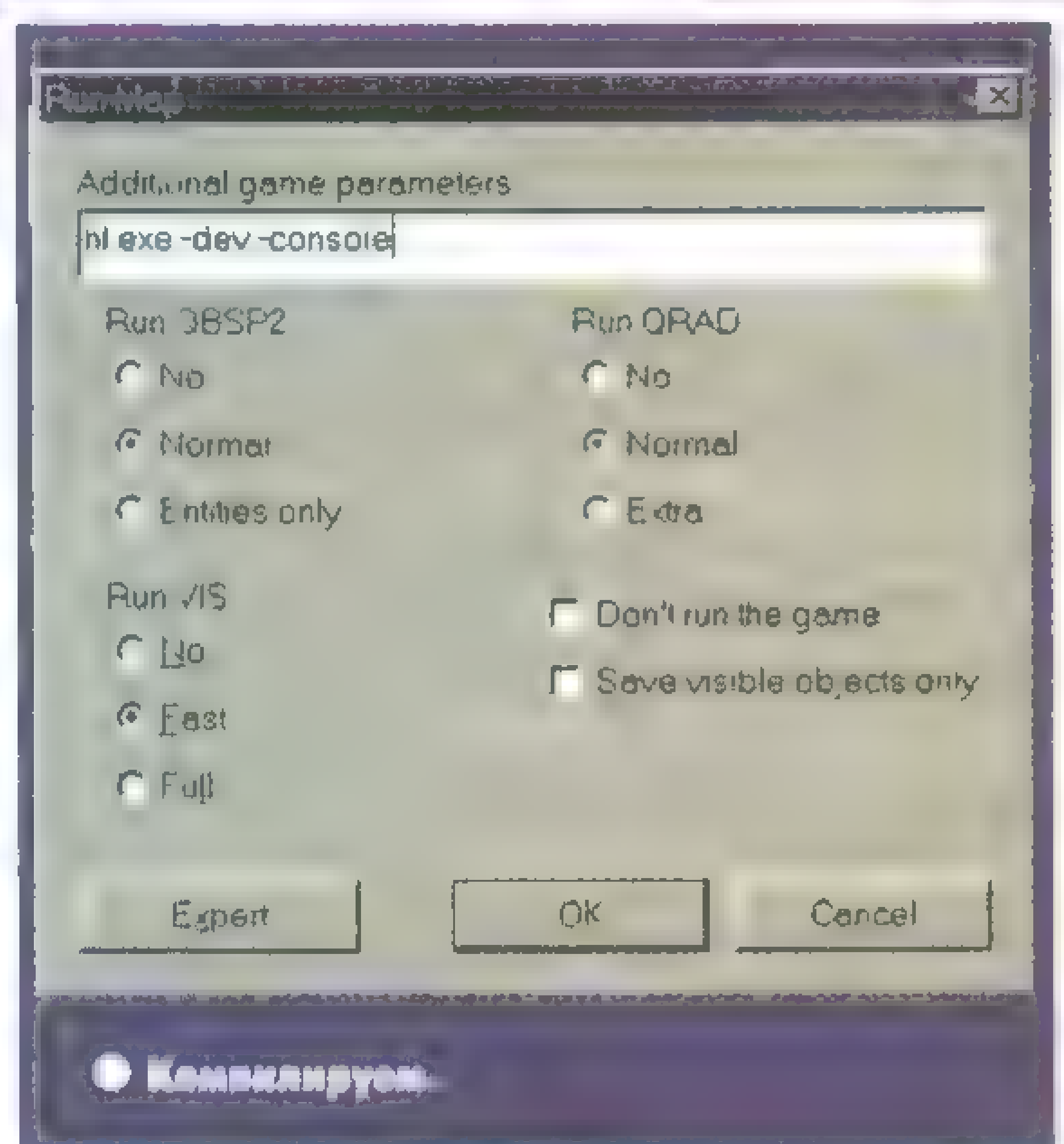
Сделать комнату можно и более простым образом: создаем довольно большой браш, выделяем его и делаем **'hollow'** (все команды доступны с правой кнопки). Чтобы вырезать с помощью одного браша дырки в другом, выделите его и сделайте **'carve'**.

Entities

Действующие объекты. Делятся на **Point entities** — объекты, заранее созданные разработчиками (монстры, аптечки, источники света, оружие), и **Solid entities** — созданный вами браш с назначенными свойствами (дверь, лифт, стекло). Начнем с самого основного — с точки старта, без нее уровень просто не запустится. Врубаем **entity tool** (Shift+E), в менюшке справа выбираем **'info_player_start'**, выбираем место, где хотим его поставить, и давим Enter.

Точно таким же образом создаем источники света (а то в темноте бегать, согласитесь, немного стремно). Выбираем в меню **'light'** и размещаем его там, где, по вашему мнению, должно быть светло. Выделив созданный объект и нажав Alt+Enter, можно настроить его свойства (для каждой entity они свои, например, для источника света это яркость и цвет)

Для полного счастья сделаем еще и дверь. Выбираем подходящую текстуру, создаем браш, выделяем его, кликаем **'to entity'** и в появившемся меню выбираем



Компилируем.

'func_door', назначаем свойства (скорость, направление, в какую сторону дверь будет открываться, звук, с которым она будет двигаться, и прочие ее характеристики)

Теперь разложим оружие и расставим монстров. Все делается точно так же, как и в случае с источниками света. Около места старта (или прямо на нем) рекомендуется разместить **'item_suit'** — без него играть, мягко говоря, неудобно: вы не сможете пользоваться аптечками, не будете видеть уровень здоровья и даже не сможете переключать оружие.

Связи между объектами

Для этого служат пункты **name** и **target** в свойствах объектов. Объясню на простом примере.

Допустим, вам надо, чтобы при нажатии кнопки открывалась дверь. Создаем дверь, в пункте **name** у нее пишем, допустим, **door1**. Далее создаем кнопку (func_button), в пункте **name** у нее не пишем ничего, но в пункте **target** пишем имя двери (в данном случае door1).

Объекты типа 'env'

Как правило, это мелкие события, осуществляемые посредством спрайтовых объектов и звуков. Используются исключительно для красоты.

Например, при включении **'env_spark'** появляются трещащие искры, а **'env_explosion'** создает взрыв, а **'env_sound'** управляет акустикой помещения. Чаще всего для активизации таких объектов используются триггеры...

Триггеры

Невидимые объекты, которые управляют другими, видимыми объектами. Триггеры делятся на **solid** и **point**. Чаще всего используются **'trigger_once'** и **'trigger_relay'**

Пример первый: вам хочется, чтобы при прохождении через определенное место неожиданно раздавался взрыв. Создаем **env_exploision**, называем его некоторым именем (как в случае с кнопкой и дверью). На том месте, при проходе через которое должно рвануть, создаем браш и превращаем его в **'trigger_once'**, лезем к нему в самые **propherties** и в поле **target** пишем имя, которым мы наградили **env_exploision**.

А теперь о применении **trigger_relay** (прошу заметить, это **poin entity**, грузится оттуда же, откуда оружие и монстры). Например, нужно, чтобы через некоторое время после взрыва прозвучал еще один. Создаем второй взрыв, называем его другим именем, создаем **trigger_relay**, называем его тем же именем, что и первый взрыв, а в **target** пишем имя второго взрыва. В поле **delay** пишем время в секундах (промежуток между взрывами). Все!

Декали

Это такие специальные текстуры, которые хранятся в файле **decals.wav**. Использовать их можно только накладывая поверх других текстур. Включаем **decal tool**, выбираем текстуру из **decals.wad** и в окне с **3d preview** наклеиваем туда, куда хотим. Набор декалей довольно ограничен. В основном это следы от взрывов, трещины, брызги крови и различные надписи.



Наклеиваем текстуры.

Раз уж речь зашла о текстурах, то позвольте также рассказать про фичу **texture application**. Врубается соответствующей кнопкой и действует следующим образом. Допустим, у вас есть куб. Вам надо, чтобы на одной плоскости была одна текстура, а на другой — другая... Пользуясь вышеназванной фичей, выбираем в появившемся окне нужную текстуру и кликаем правой кнопкой на плоскость, куда хотим ее прилепить. Так вот...

Компиляция

А теперь посмотрим, как выглядит то, что вы натворили!

Жмем F9 или кнопку с геймпадом на верхнем тулбаре, появится окно с опциями компиляции.

Для предварительного просмотра выбираем: **qbsp — normal**, **qrad — normal**, **qvis — no**. После нажатия OK появится окно с процессом компиляции... Чем уровень больше, тем дольше он компилируется (полная компиляция большого уровня может занять несколько часов). Если все нормально, то через некоторое время должна запуститься сама игра с вашим уровнем.

Уровень может не откомпилироваться (или откомпилироваться, но не полностью) по нескольким причинам:

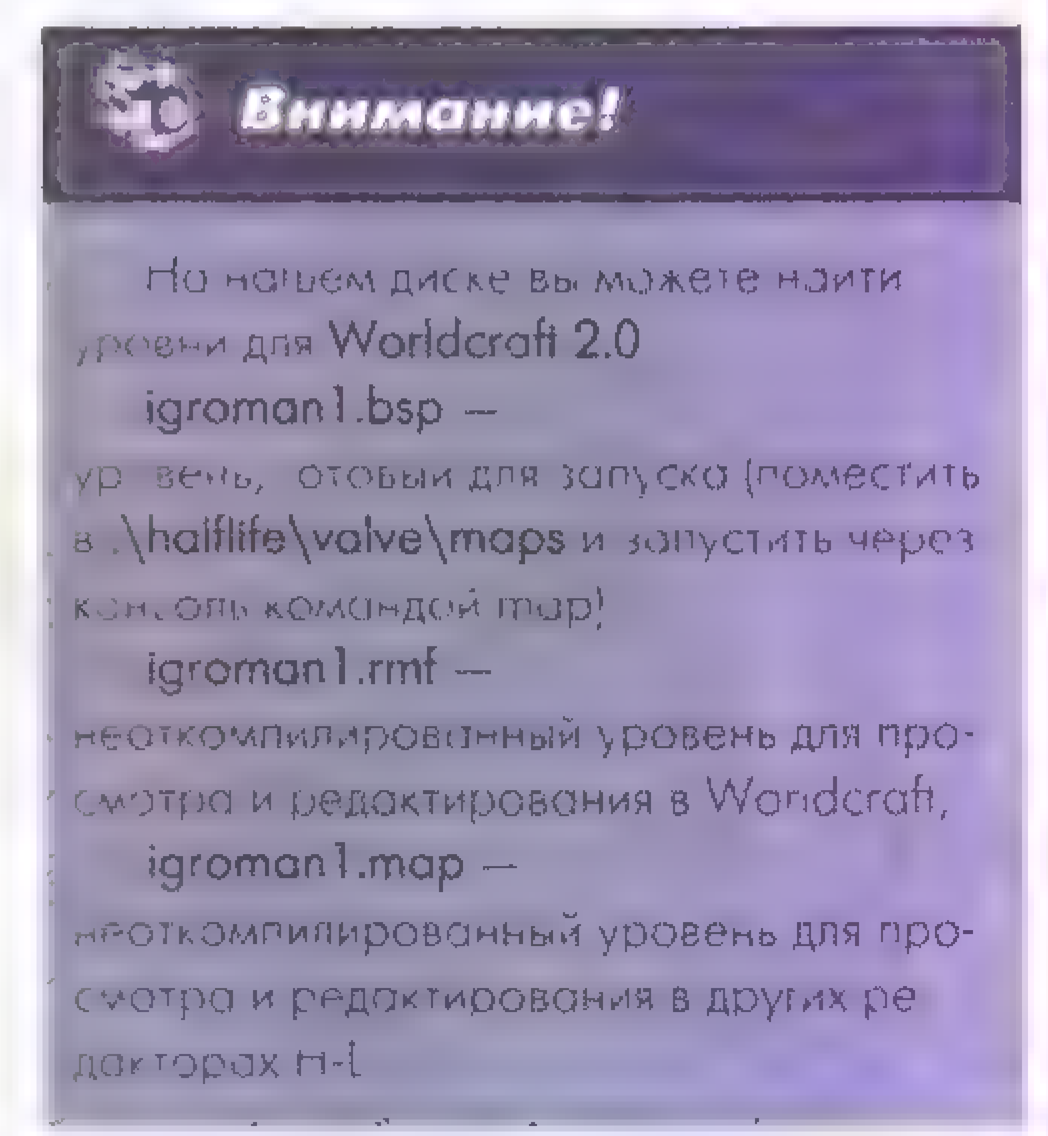
— если в уровне есть дырки в окружающее пространство (так что старательно следите за герметичностью уровня);

— если какой-то из объектов (entity) полностью или частично находится внутри браша (особенно в этом плане привередливы источники света);

— если на уровне отсутствует **info_player_start**;

— если на уровне слишком много мелких или плоских брашей (при компиляции обычно проскакивает сообщение о количестве таких деталей и о их возможном максимальном количестве). Кстати, если у вас что-то вызывает сомнение, то бывает полезно нажать Alt+P — тогда редактор проверит уровень и укажет места с возможными ошибками (самая распространенная — invalid brush)

Поиск дырок: рекомендуется перед полной компиляцией сначала запустить уровень только с **qbsp** (так быстрее), а в самой игре, в консоли, написать волшебное слово **"pointfile"**. Если в уровне есть дырки, то они будут отмечены пунктирной линией (прямо в


Внимание!

На нашем диске вы можете найти уровни для Worldcraft 2.0

igroman1.bsp — уровень, готовый для запуска (поместить в .\halflife\valve\maps и запустить через консоль командой map)

igroman1.rmf — неоткомпилированный уровень для просмотра и редактирования в Worldcraft,

igroman1.map — неоткомпилированный уровень для просмотра и редактирования в других редакторах H-L

игре), тогда врубаем **noclip** и летаем по этой самой линии в поисках дырки

Кстати, любая entity, а также жидкий браш (вода, кислота), находящиеся за пределами уровня, также считаются дыркой

Несколько полезных советов

Следите, чтобы уровень был выдержан в одном стиле. Погуляйте по стандартным уровням с включенными god и notarget и внимательно рассмотрите архитектуру. Обращайте внимание, где и как используются текстуры

Определитесь с тематикой уровня. Что это будет — завод по переработке радиоактивных отходов или военная база? Не перестарайтесь с использованием **prefabs** (готовых объектов)... Поверьте, очень убого смотрятся поделки горе-дизайнеров (в основном американских), сплошь заставленные диванами, унитазами и газонокосилками...

Следите за реалистичностью. Стены из воды — вечная проблема начинающих левелмейкеров (они думают, что это круто) Оружие также должно быть разложено с умом. Не будет же egon просто так валяться на улице

Не размещайте рядом монстров, враждующих между собой (например, десантники и пришельцы).

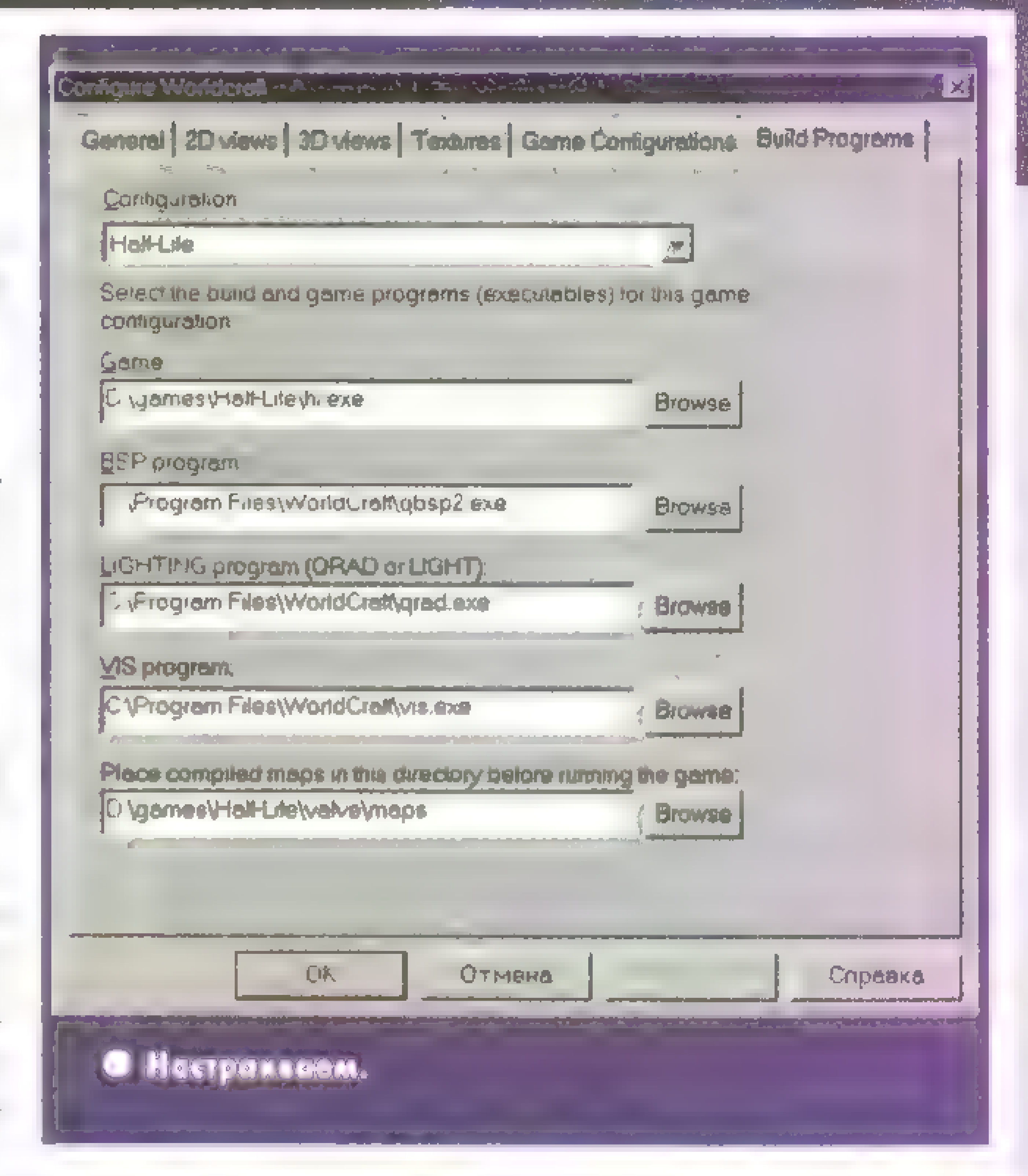
Небольшое замечание насчет вращающихся объектов: чтобы, скажем, вентилятор вращался вокруг оси, надо эту самую ось сначала сделать. Изготовляется она из текстуры **origin**. В противном случае объект будет летать по всему уровню. То же касается и створчатых дверей (func_door_rotating).

Worldcraft 3.3

Недавно увидел свет **Worldcraft 3.3** (вот так сразу, без всяких промежуточных версий... сразу с 2.1 на 3.3). Начнем с того, что это чудо инженерной мысли обзавелось долгожданной поддержкой OpenGL, но дело в том, что в данном случае ускоритель превращается в тормозитель... Отключить донную "полезную" функцию не представляется возможным. А теперь позвольте привести цитату из пресс-релиза "OpenGL 3D Renderer. The real-time renderer is much faster, more robust, and allows for animating visuals in the 3D view". Ну-ну...

Очень плохо сделана поддержка mouse wheel — колесо отвечает не за прокрутку 2D окон (как можно было бы подумать), а за уменьшение/увеличение

Но и без приятных нововведений не обошлось. Например, такая фича — **Rotation texture lock** (когда вы поворачиваете объект, текстура поворачивается вместе с ним, а не остается, как это было раньше).



Настраиваем.

Немного удобнее и функциональнее стала **Texture Application Tool**

Entities теперь показываются в **preview** не в виде кубиков, а в виде спрайтов (хорошо, что не в виде моделей). Ну и плюс еще несколько совсем незначительных возможностей... Решайте сами, надо это вам или нет. Скачать новую версию редактора можно здесь:

http://halflife.gamedesign.net

ваш

www.сервер

ZENON N.S.P.
http://www.zenon.ru

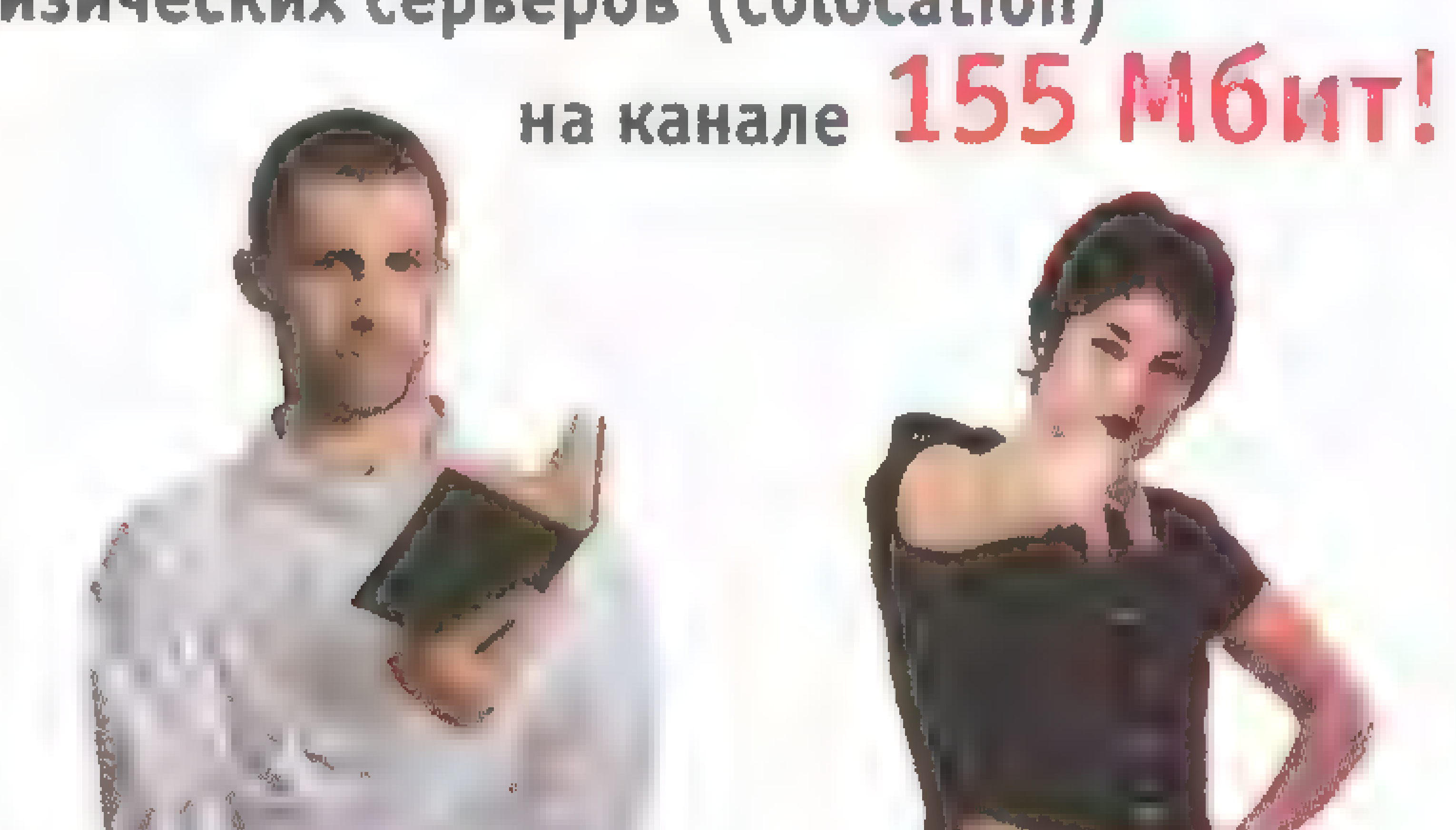
Ваше представительство в INTERNET.

Уникальная поддержка виртуальных WWW-серверов:
Размещение в России на Интернет-канале 100 Мбит
Неограниченные технические возможности: собственные CGI-скрипты, поддержка Microsoft FrontPage™, программа обсчета статистики и многое другое
Круглосуточный мониторинг и гарантированное электропитание
Круглосуточная квалифицированная техническая поддержка, консультации, русскоязычная документация
А также услуги виртуального почтового сервера:
Получение всей почты домена через POP3/UUCP/SMTP
Неограниченное количество e-mail адресов и почтовых ящиков
Чтение почты через POP3/IMAP4 и через WebMail
Возможность создания списков рассылки

Виртуальные сервера – от 10$ в месяц!

Тел: (095) 956-1380
E-mail: hosting@zenon.net

Лучшее предложение по размещению физических серверов (colocation) на канале 155 Мбит!





Приветствую всех! Первым делом представлюсь: я не Катя, и даже ни в коем разе. Мы различаемся с ней полностью и кардинально. Мы не похожи внешне, у нас разные прически, мы по-разному выглядим, более того, она — это она, а я — это совершенно однозначный он. Прошу любить и жаловать, или как получится. Спрашиваете, куда же девалась Катя? Ну что вы, она никуда не девалась. Просто настало лето. Море развлечений разверзлось на наши осатаневшие от долгой нудной зимы головы, и Катя не захотела праздновать исключение из общего праздника. Иначе говоря, взяла себе отпуск на пару-тройку месяцев. Впрочем, оставив за собой рубрику команды, где она продолжит разбирать по косточки и перевинчивать изнутри наружу сотрудников нашей редакции. Последнее время, кажется, они (сотрудники редакции) от нее уже бегать начинают...

Обратимся к журналу. "Игромания" продолжает вызывать бурю эмоций, охватывающих полный спектр от рукоплещущего восторга до огнедышащих оплевываний.

"Ваш журнал — СУПЕР!!! С последних пор с покупаю только Игроманию!"

"...отстой и ДЕРЬМО! (...) В моем лице вы потеряли еще одного читателя!!!"

Вступая на путь перемен и полностью трансформируя журнал в нечто новое, мы понимали, что многим это не понравится. Было бы странно, если бы случилось наоборот. С точки зрения одних, мы прогрессируем и с каждым номером становимся все лучше и лучше. С точки зрения других, мы регрессируем и, соответственно, с каждым номером становимся... куда-то вдаль, где нас уже и видеть не хочется и лицезреть не можется. Ну а с нашей собственной точки зрения, мы продолжаем искать, и на данный момент журнал все еще не обрел себя окончательно. Нынешний номер — следующий виток поиска. Насколько они удачны и в какой степени съедобна получившаяся смесь — черт его знает. Вам снаружи виднее. Я не буду перефразировать главреда: наверняка на первой странице он выскажется о сделанных изменениях правильными и математически выверенными словами. А мое дело маленькое: спросить, что вы мыслите по этому поводу. Каким вам кажется журнал в своем нынешнем виде и каким бы вы желали его видеть? Смотрите, листайте. Пишите. Все наиболее значимые высказывания и соображения обсудим на страницах "Почты". Только не надо шквалящих восхвалений или безосновательных ругательств: первое приятно, но скучно, а второе не приятно, не скучно, но тоже бессмысленно, так как не позволяет ни в чем толком разобраться.

Интересны два вида писем: критические и проблемные. Под последними я разумею письма, поднимающие некоторые оригинальные или злободневные проблемы, которые всем будет занятно обсудить и обмыслить. Договорились?..

Начнем с писем критического толка.

Письмо первое

"1. В "Мании [28]" вы говорили, что изменения не серьезны и что вы не содрали все с Z-журнала. Но все наоборот: Ингредиенты нынешней "Мании":

а) 90% — Хакер (стиль письма, встречающаяся иногда эротика...)

б) 7% — Навигатор (оформление статей shot'ами)

в) 3% — Игромания (2% — имена авторов, 1% — название)"

Михаил Бубновский, Москва

Комментарий

Основанные на стиле и на практической направленности журнала странноватые сравнения с "Хакером" уже откровенно надоели. Я не буду долго философствовать по этому поводу. Вопрос к вам. Нынешний номер журнала демонстрирует очередной виток изменений. И мне, как и всей редакции, будет интересно услышать ваше мнение по итогам прочитанного. Как вам кажется, в сегодняшней своей форме похожа ли "Игромания" на кого-либо, кроме самой себя? Высказывайтесь — обсудим в "Почте".

...А вот что интересно — где Михаилу в журнале удалось разглядеть эротику? Я взял пятый и шестой номера, специально пролистал. Самое "эротическое", что я обнаружил, это рисунки Кати, доблестно выполненные нашим художником Кузьмичевым. Н-да, крутой секс-символ. Почти "Плейбой". И как журнал еще не запретили к продаже? Наверно, проморгали. Надо будет ей сказать — дескать, попала девочка. Завтра забирать придут. За пропаганду сексуального экстремизма среди молодого поколения. А если чуть серьезнее, то в этом скрыта одна любопытная деталь. Как показывает практика, по-настоящему эротические иллюстрации в игровом журнале (любом) большинством читателей воспринимаются отрицательно. Это легко объяснимо. Журнал ведь про компьютерные игры, и всякое, что выходит из рамок его направленности, выглядит неуместным и никчемным. По этой причине несколько месяцев назад мы убрали рубрику по телесериалу "Вавилон 5". По этой же причине мы никогда не будем публиковать в журнале комиксы. И все по этой же самой причине мы не намерены начинать конкурировать с изданиями... гм... выразимся корректно: любовной тематики. Кесарю — кесарево, а мы тут играми, понимаете ли, занимаемся...

Насчет картинок из "Навигатора" и прочего комментировать не стану — высказанные суждения уникальны и подлежат рассмотрению исключительно с точки зрения своей раритетности. Хм... а ведь без картинок мы, наверное, будем похожи... ну, скажем, на "Московский Комсомолец". И сделаемся желтой прессой. С миллионными тиражами. И укутанные в платочки бабки будут продавать нас в переходах метро, провозглашая сиплыми голосами под неуклюжий рев мчащихся куда подальше поездов: "Свежий номер, новая "Мания"! Истинное лицо второго "Диаблы"! Сокровенные тайны редактора Half-Life! Горячие игровые новости!" Эк оно получается — с-с-супер, однако! То бишь — бред собачий. Но с-с-супер!

Письмо второе

"Здравствуйте, братья по маниям и фобиям!

Учитывая все уменьшающееся количество аналитических статей вашего, нашего журнала, хотелось бы обсудить проблему серости подрастающего поколения игроманов. Возраст игромана определяется не тем, сколько лет он играет, а тем, как он это делает.

Только поутрело (Стругацкие), стою я на остановке и ненароком слышу разговор двух молодых людей. А хотели они, импы недорезанные, решить Глобальную из всех Глобальных Проблем рода человеческого: где взять коды на вторые Аллоды?!!! Ну это еще так — семечки-цветочки. Есть еще об-

разцы, которые даже в пост-ядерном пространстве пытаются сэйв взломать, Мастеро на таких не хватает, не понимают же придурки, что ломать нельзя — радиация кругом.

Но самые трезвомыслящие хоббиты — это наши пираты. Кроме того, что они профессиональные переводчики, профессиональные актеры, они еще профессионально занимаются обрезанием, но не в том смысле, конечно, но делают они это профессионально (Бай Стилусы Фор Стилусы). Так вот, эти самые стилусойды делают возможность использования кодиков невозможным. (...)

Есть люди-тостеры, а есть и тестеры, которые проходят игры и без кодов, и без солюшенов. Так чем же Вы, простые обыватели мира виртуального, хуже других?"

M@x, *********@mail.ru

Комментарий

Комментария не будет — читайте следующее письмо. А потом поговорим.

Письмо третье

"...матрица — это вообще замечательно. Не слушайте тех, кто ругает эти рубрики, а слушайте тех, кто ругает остальные. Ваш журнал может приносить огромную пользу рядовому гамеру и пока приносит... — что делать, если хочешь, но не можешь, да еще и необходимо что-то новенькое узнать — правильно, смотришь в Манию, а некоторые, как я читал, хотят лишить Манию последнего островка индивидуальности и мощи — удалить матрицу и посвятить журнал пустым обзорам. Э, не допустим!"

ALEX, *********@peterlink.ru

Комментарий

"Хочешь, но не можешь..." Грустная фраза. Все там будем, которые не женщины, когда состаримся.... Ну а ежели по теме, то да, однозначно — не допустим. А теперь обсудим, почему.

Про компьютерные игры можно говорить с трех точек зрения.

Во-первых, с точки зрения рецензии. Анонсирована игра. Помимо перекрученного в поисках индивидуальности названия, разработчики предоставляют скудные (или наоборот — напоминающие неконтролируемый словесный понос) данные о том, чем таким эта игра будет являться. В любом случае достаточно, чтобы сделать статью, где будет рассказано, что в игре хотят сделать и почему это плохо либо хорошо. Или — игра появилась в продаже. Конечно, предварительным анонсам не соответствует ни на грош, но не о том речь. Смотрим ее, родимую. Играем. Рецензируем. Геймплей такой-то, графика растакая-то, озвучка вообще служит прямой пропагандой для срочной покупки берушей либо применения бензопилы и кувалды к извивающимся в акустических судорогах колонкам... не суть. Это — рецензионно-описательное направление. Рассказать, в чем игра заключается, и высказать некоторые суждения по этому поводу. Для этих целей у нас служит рубрика "Rulezz&Suxx", что в вольном переводе означает "Где такое хорошо и почему так плохо". Ну да, я малость утрирую, разумеется.

Вторая точка зрения к рассмотрению игр — игровая конкретика. Прохождения, руководства, коды. Она пожизненно является базовой для "Игромании" (хотя и нельзя сказать, что наиболее важной). Лично я полностью согласен с Алексом: бывает так, что и самый опытный геймер застревает в игре, будучи не в силах разобраться, как действовать в том или ином случае. Или другой вариант, крайний, как тот север: есть люди, которые предпочитают проходить игры исключительно по солюшену, а без него даже и не садятся. Игра — удовольствие. При правильном подходе — изысканное. Так зачем превращать его в мучение, неделями просиживая над одним и тем же местом, которое ну не проходится, хоть тресни по периметру! Лично я предпочитаю проходить игры своими силами, но если случается основательно застрять, ничтоже сумняшеся обращаюсь к "шпаргалкам" прохожденческо-руководческого толка. У кого-то дело обстоит иначе? Вам нравится бросать игру за пять шагов до финального ролика, так как проглядели некий, может быть, совершенно очевидный момент (тормозить нам всем свойственно), а к солюшену или кодам не хотите обратиться по идейным причинам? Готов выслушать обоснование вашей позиции.

И третья точка зрения, третье направление — дополнительная информация той или иной степени полезности и критичности. Патчи. Демо-версии. Редакторы. Миссии. Юниты. Мультиплеер. Огромнейшее количество дополнительных утилит, добавок, довесков и прибамбасов, существующих для каждой хитовой игры.

Мы ориентируемся (или, как минимум, пытаемся ориентироваться) на второе и третье направление, не забывая про первое. Плюс — железные статьи, интернетовские, аналитические (не соглашусь с M@x'ом — это линия не является для нас ушедшей в Лету) и многое иное. Игры — это мания. Одна из лучших, которые существуют. И, как нам кажется, чтобы ее культивировать, необходимо нечто гораздо большее, чем просто описательные рецензии

И таким образом мы выходим на гораздо более широкую тему: общее обсуждение содержания журнала. Чем мы сейчас заниматься не будем, так как это длинно и надолго. Можете обдумать сами на досуге. Переходим к следующему письму.

Письмо четвертое

"Не буду говорить, что вы классный журнал — это и так все знают. Я пишу насчет вашего предложения придумать чего-нить для журнала. А не сделать ли вам форум на страницах журнала, посвященный каждый раз какой-то другой игрушке. Например, Diablo. Разделить форум на "за" и "против" этой игрухи. Но писать на форум немного, а так, вкратце, 2-3 строчки с каждого, а потом подсчитать, чего больше из вышеперечисленных "за" и "против". Вставить пару слов от редакции, ну и тому подобное. А фишка будет состоять в том, что эти статьи будут интерактивными. А потом представьте, что создаются целые кланы рецензентов. Ну как?"

*[RIP]-Ice, *******@mg.dp.ua*

Комментарий

Неплохо. Но, как мне кажется, малореализуемо. Согласно издательскому циклу так получается, что читательские письма по материалу, опубликованному, скажем, в номере шесть, стекутся только к концу работы над седьмым номером и смогут быть помещены в журнал только в восьмом номере. Соответственно, получается форум с немаленькой задержкой. И это еще не все. Ведь форум подразумевает, что на сообщение, написанное одним человеком, все другие смогут при желании ответить. В нашем же случае если ответ и прозвучит, то опубликован он уже будет в десятом номере. И так далее. Этакая бесконечная беременность одной темой получается.

Но сама идея занятная. В редакции тоже периодически мелькают предложения об организации интерактивного диалога с читателями на страницах журнала. Пока ничего по-настоящему толкового не придумалось. Если кто изобретет — можем попробовать.

Письмо пятое

"Здравствуй, ИГРОМАНИЯ!!! Пишу тебе письмо с предложениями по улучшению журнала. Итак: выкиньте вы наконец рубрику про карточные игры. Помнится, я читал в одном из номеров ответ на аналогичное письмо. И вы написали, что просто читателей нужно ввести в курс дела. По-моему, полгода для этого вполне предостаточно (все-таки русские люди не дауны какие-то). (...) А вместо этого дурацкого раздела надо бы ввести рубрику, в которой рассказывается о защите компа от вирусов, троянов, хацкеров и всяческих уловок. А также как вычислить этих обидчиков."

ANNIHILATOR

P.S. Мой мыл annihilator1@mail.ru Можете написать.

Комментарий

Ну, для начала: рубрики про карточные игры в журнале не существует. Вместо этого есть рубрика, посвященная всем играм, которые не являются компьютерными (а также приставочными и им подобными). Сейчас она приобрела более четкое название, куда точнее отражающее ее суть: "Вне компьютера". Предметом рассмотрения рубрики являются три здоровенных кита: карточные игры, настольные ролевые системы и полевки. Среди первых лидирующее место у нас в стране держит Magic: The Gathering, как следствие — мы рассказываем про нее, и отнюдь не с точки зрения ознакомления (действительно — мы не для даунов пишем), а в виде глубинного разбора игровой механики. Плюс иногда освещаем, в виде ознакомления (и тут вполне хватает одной статьи), другие карточные игры, которые пользуются определенной популярностью: BattleTech, Babylon 5, Pokemon и так далее. Далее: второй кит — это AD&D и близкие ей по духу системы. Эта тема начинает более серьезно рассматриваться с данного номера. И последнее — полевые игры, по которым сейчас мы публикуем уже далеко не первую статью. Существуют еще настольные воргеймы, Warhammer и некоторые другие вещи, но они пока для нас остаются за границами интереса, так как в силу различных причин не имеют среди русского народа широкого успеха.

Почему мы этим занялись? Да потому, что все эти странные вещицы крайне тесно переплетены с компьютерными играми и, я надеюсь, со временем прочно войдут в обиход большинства геймеров. Это не вавилонский сериал, который относится к играм настолько же, насколько Марокко является провинцией Украины. Это — особый род игр. Причем про них в отечественных журналах сейчас нигде ничего толкового не пишется, можете поверить. Вот вам и обоснование. Само собой разумеется, можете опровергать.

Насчет "антихакерской" рубрики: опять же идея, достойная рассмотрения. Но здесь я воздержусь от высказывания своего мнения. Скажу лишь, что если мы подобным займемся, то — согласен с Annihilator — будем говорить о том, как с теми же троянами бороться, а не как их насаждать на чужие компы. А вот стоит ли вводить подобную рубрику — как думаете? Нужна она вам? Если да, то можем сделать.

Письмо шестое

"Почему кроссворды у вас на английском? Кто в русскую версию играет, тот никогда ответить не сможет, ведь переводы везде разные."

М.В.Н., Москва

Комментарий

Читаю письмо. Не особо вдумываясь, прочитываю эти строчки и откладываю его в сторону. Спустя час снова беру письмо в руки, извлекаю из конверта, перечитываю. Понимаю, что придется отвечать.

Да, кто играет в русскую версию, разгадать кроссворд, вероятно, не сможет. Но и делать кроссворды на русском языке нереально: во-первых, многие пользуются пиратскими версиями (чего тут скрывать!), где разные переводчики все переводят по-разному, а во-вторых, ведь многие предпочитают родные английские версии каким бы то ни было локализациям — легальным или пиратским. Вот и получается, что самое оптимальное — делать кроссворды на английском. Тогда хоть проблемы разночтения в переводах не возникает.

Но тем, кто играет в русские версии, видимо, отчаиваться не стоит (топиться и вешаться также не рекомендуется — журналу "Игромания" более симпатичны живые читатели; соответственно, кто "Манию" не читает — те, конечно, пожалуйста). Помимо кроссвордовых, можно ведь делать и другие конкурсы. Но мы пока еще не развили это направление в достаточной мере — постоянно всякие левые проблемы на пути колом встают. Видимо, вскорости разовьем. Как мне кажется, в каждом номере должно быть пять-шесть викторин, конкурсов, кроссвордов и черт знает чего еще в голову придет... Кстати — насчет того, что может взбрести в голову. Читайте следующее письмо.

Письмо седьмое

"Вот вам конкурс, который может послужить увеличению продаж вашего журнала: в каждом номере печатайте, например, десять скриншотов из игр, нужно угадать, что это за игра, и прислать ответы в редакцию, за каждую угаданную игру — 1 очко, конкурс будет длиться (опять же, например) 1 год и в конце года читателю, занявшему 1-ое место, полагается какая-нибудь иностранная игра, за 2-ое и 3-ье места российская игра, за 4-ое и 5-ое место подписка на три месяца на "Игроманию"; а читатели, занявшие последние 5 мест, должны вам, допустим, по 100$ каждый. Ну как, ничего конкурс?"

Иван Рожнев, Моск. область, Пушкино

Комментарий

Конкурс — полный улет! Особенно то, что наши читатели будут нам должны по 100 баксов. А поскольку добром деньги отдавать никто не захочет, наберем бригаду рэкетиров с утюгами, которые будут разъезжать по адресам неудачников и выжимать из них причитающееся. Супер. Иван, пойдешь к нам в рэкетиры? Нам такие люди нужны — по письму сразу видна деловая хватка.

Теперь серьезно. Конкурсы, если они с призами, могут быть двух типов: единовременные и долговременные. Первые происходят за два номера: в одном — вопросы, в другом — ответы, объявление победителей и вручение призов. Вторые могут быть растянуты на любое количество номеров и сводятся к набору некоторого количества очков; призы вручаются тем, кто достиг самых высоких показателей.

Первые легки и в проведении, и в участии. Вторые требуют от редакции большого приложения усилий по организации и от читателей — не меньшего приложения усилий по разгадыванию ребуса номер один: как в этом всем безумстве участвовать? Что это за накопительная система рейтингов и с какого конца с этим всем клятым смертоубийством бороться?..

Помнится, приходилось мне уже одну такую штуку организовывать, в некотором другом игровом журнале. Называлась просто: "Игра в журнале". Среди отзывов на ту Игру больше всего запомнился такой (цитирую по памяти): "Мы с приятелем два часа просидели — не врубились. Я своему деду показал — он тоже не врубился!".

Поэтому первые, которые единовременные, будут точно (уже постоянно проходят). Вторые — посмотрим.

Письмо восьмое

"Здравствуй, дорогая редакция!

Давно читаю ваш журнал, и он мне очень нравится, но я все-таки хотел бы попросить вас о нескольких вещах.

1. Сделайте небольшой отдел, где бы в алфавитном порядке указывались игры и страницы, на которых они описываются.

2. Увеличьте рубрику "Кодекс".

3. Немного больше рассказывайте об играх, которые готовятся к выходу.

4. Не хотите ли вы сделать "Манию" немного толще?"

CoRsAiR, *******2000@mail.ru

Комментарий

Полагаю, ответы на эти вопросы могут оказаться интересны не только CoRsAiR, но и остальным нашим читателям. По пунктам.

1. Да, планируем. Вероятнее всего — со следующего номера.

2. Нереально. Мы коды не сами тут на завалинке под пиво придумываем. Они, которые коды, вне зависимости от нашего участия в И-нете и иных загашниках игровой индустрии появляются. Наше дело — найти, скачать, проверить и опубликовать. Все, что здесь можно сделать (и это делается), так это публиковать апдейты: к каждой игре сначала появляется основной набор кодов, а потом идут дополнения (как бы народ все больше и больше кодов обнаруживает).

3. Угу — и про те, которые вышли, тоже можно побольше. Пока редакция, по многочисленным просьбам (так в телепередачах обычно говорят?..), решила немного увеличить размеры описаний по вышедшим играм. Не исключено, что вскорости и превьюшкам дополнительные странички перепадут.

4. Хотим. Раза в два. Без шуток. Но это увеличит стоимость журнала на прилавках раза в полтора. Поэтому пока что не получится. А в некотором будущем — очень может быть. Скажу даже так: увеличение объема, а также постер и прочие подобные вещи, будут при первой же возможности. И вообще: не надо в больное место бить — нехватка места является хронической проблемой почти всех отечественных игровых журналов (кроме одного). Так уж исторически сложилось.

Письмо девятое и последнее

"Здрасьте, уважаемая Игромания. Решился, наконец, написать Вам. Мой друган из художественного училища решил собрать команду, дабы вывести на свет Божий какую-нибудь простенькую игрушку-квестик, собрал команду из четырех человек, создали главного героя, второстепенных персонажей, но совершенно неожиданно (возможно в состоянии полного отсутствия всякого присутствия) уехал единственный программист в команде. Оставшаяся тройка посмотрела на меня, как на человека, хоть чего-то смыслящего в программировании. Под страхом познать все красоту русского языка, я вынужден был согласиться занять должность отсутствующего. Теперь с утра до вечера, вместо различных интересных времяпрепровождений, вынужден изучать C++ и Assembler. Однако сильно сомневаюсь, что сумею выдать что-либо из области компьютерных игр. За сим прошу поместить в Ваш журнал хоть какую-нибудь информацию по написанию игр на компьютере, желательно на C++ (сердцу ближе), но можно и на Assembler (да вообще на любом нормальном языке). За сим позвольте откланяться, уважаемая Редакция."

*Loins Graver, *****.tolkien@mail.com*

Комментарий

Вот такое любопытное письмо... Уже несколько лет как Россия одержима манией создания компьютерных игр. И каждый раз одни и те же проблемы: на чем программировать, как реализовывать те или иные игровые аспекты... Я не буду приводить конкретную информацию — это получилось бы слишком длинно. И публиковать руководство по C++ мы тоже не станем (а тем более по Ассемблеру, который вам там совсем не нужен). Я просто дам один общий совет. Во-первых, книжки по программированию продаются на каждом углу и являются самым лучшим, что можно избрать для обучения. Во-вторых, совершенно не обязательно изобретать свой собственный велосипед — можно позаимствовать чужой. В Сети есть бесплатные движки, которые открыты для скачивания: как навороченные трехмерные, как и простенькие ролево-квестовые. Их легко найти по поиску. В-третьих, игры сейчас пишутся под Windows, как следствие — первичным по важности является изучение DirectX и его возможностей. Тогда и мысли про Ассемблер отпадут. И, наконец, берясь за первый проект, ни в коем случае не нужно замахиваться на нечто серьезное — попытайтесь, например, для начала реализовать Тетрис. Потом уже можете шагать дальше. Если не распадетесь к тому моменту (увы и к сожалению, но подобное возможно раз семьсот). Собственно говоря, тот же Тетрис станет для вас отличным испытанием на выживаемость. Имхо.

Письмо десятое и последнее

"Вот один Шекспир сказал — "Вся жизнь — игра..."

Если так, то какого жанра?"

*Артем Сальников aka Thide, ********@mail.cnt.ru*

Комментарий

А ведь метко подмечено, черт побери! Действительно — а какого? Я бы рискнул предположить, что экшен, вероятнее всего даже 3D, причем вплоть до наступления старости — с нормальными системными требованиями, т.е. пашущий без торможений. Но, с другой стороны, ведь каждый решает сам за себя, верно?

До встречи на страницах следующего номера. Не льщу себя надеждой, что смог заменить в ваших глазах бесподобную Катю, однако — не судите жестче строгого! И не судимы будете. ;)

Встретимся через месяц.

Искренне и пожизненно ваш,

aka Геймер

gamer@igromania.ru

Тамбовский волк в игровой журналистике

"Ни один игровой журнал не является таковым, пока там не поработал Святослав Торик".

Кто-то из великих

Первые мечты о компьютере появились у Славы после маминых рассказов. Мама работала в информационном отделе МВД и рассказывала детям на ночь сказки не про серого бычка, а про то, какие замечательные АйБиЭм-ки стоят у них на работе и сколько на них прекрасных и восхитительных игрушек. Однако мечтам вскоре суждено было осуществиться, причем весьма нетривиальным образом. На беду или на радость вскоре младшей сестре подарили игровую приставку "Денди". Недолго радовалась сестренка... не прошло и трех дней, как Слава оттащил приставку на рынок и "махнул" ее на сомнительного качества компьютер. Разумеется, сестра закатила жуткий скандал и высказала свое "фи" недальновидному обмену. Но Торика уже ничто не могло остановить — наконец-то сбылась его заветная мечта, и теперь перед ним были открыты все необъятные просторы геймерства.

Через некоторое время уже не было игры, которую бы Славка не прошел. Освоив просторы Интернета, Торик познакомился с такими же оголтелыми геймерами, которые на поверку оказались игровыми журналистами из "Навигатора игрового мира". Моментально освоившись в мире игровой журналистики, Славка начал регулярно писать на всяческие сайты, ну а потом как-то плавно и незаметно для себя переключился на журналы.

Первые творения Торика появились одновременно в "Хакере" и "Мегагейме". Тогда еще никто не мог предположить, что эти невинные килобайты текста станут началом целой серии событий и первой страницей журналистской биографии легендарного Святослава. Шел холодный май 1999 года.



Всего за год своей журналистской карьеры Славке удалось стать самым популярным человеком в среде игровых журналистов. Его знают почти все, почти в каждом журнале ему довелось работать. "Игромания", "Навигатор", "Страна PC Игр", "Хакер", "Мегагейм": довольно внушительный перечень, не так ли? Цитирую классика: "Он в любое дело гож, он в любые сени вхож..." И ведь это действительно так — Торик является уникальным кладезем информации о всех журналистах, изданиях, обо всех последних событиях и свежих сплетнях. Можно ежедневно прочитывать кучу игровых новостных сайтов, а можно немного поболтать с Ториком: "Слав, что новенького в мире делается?" — результат будет один и тот же.

Недавно Святослав стал редактором рубрик "Матрица" и "Хинтблок". Многие покупают "Манию" именно из-за качественных прохождений и хинтов, а потому можно смело предположить, что это одни из самых ответственных рубрик в журнале. Именно Торику приходится разбирать мешки с письмами и требованиями: "Чтобы в следующем номере было прохождение "Седьмого приключения Васи Пупкина в космосе", а то больше никогда вас не куплю!" Именно ему, бедолаге, приходится на собственной шкуре проверять все новые игры и решать, достойны ли они подробного прохождения или хватит и краткого ревью в Rulezz&Suxx. Кроме того, он не прекращает писать: как в "Игроманию", так и в другие издания, как под своим именем, так и под псевдонимами.

Естественно, по долгу службы Славке приходится много играть. Однако, несмотря на обилие современных монстров, любимыми игрушками для него остаются старые квесты: Kyrondia 2, Full Throttle, The 7th Guest. А вот приставочки-консольки (хотя отдельным играм вроде Shining Force или Phantasy Star всегда найдется место в его сердце) Торик просто ненавидит — видимо, с тех пор, как потырил сестренкину "Денди".

Сейчас Торик учится на факультете журналистики в одном из московских ВУЗов. Его мечта — через некоторое время самому возглавить какое-нибудь издание Разумеется, компьютерно-игровое. Что ж, у него есть все шансы добиться успеха! ■



kat@igromania.ru

Будни службы тех. поддержки

Звонит мужик в программистскую фирму:

— Ваша программа не работает!!! Что делать?

— Вы внимательно читали руководство?

— Да, да, делал все, как написано. Не работает...

— Прочитайте еще раз первую строчку.

— Читаю: "Нажмите кнопку ENTER". Нажимаю... Не работает.

— Читайте дальше.

— Читаю: "Отпустите кнопку ENTER". О!!! Заработала!!!

Звонок.

— Можно ли сдать обратно ваш товар, если он нам не подходит?

— А в чем проблема?

— Мы тут у вас монитор приобрели, а он ничего не печатает!

Юзерша (смотря на клавиатуру у нас на столе):

— Вам хорошо, а вот у нас клавиатура — пленочная!

— У нас тоже, — отвечаем.

Оказывается они в своей деревенской бухгалтерии лупят по клаве через пластмассовую покрышку (от пыли). Причем, когда они расколотили первую партию, начальница съездила в Н-ск и прикупила где-то еще. Вот так вот бывает

Про хакеров и программистов

Меломана, алкоголика и программера спросили, что бы те делали, если бы они вдруг проснулись в 80-м году.

Меломан пошел бы спасать Джона Леннона.

Алкоголик упился бы дешевой водки.

А программер повесился бы...

Почему?

А что, опять за ЕС садиться?

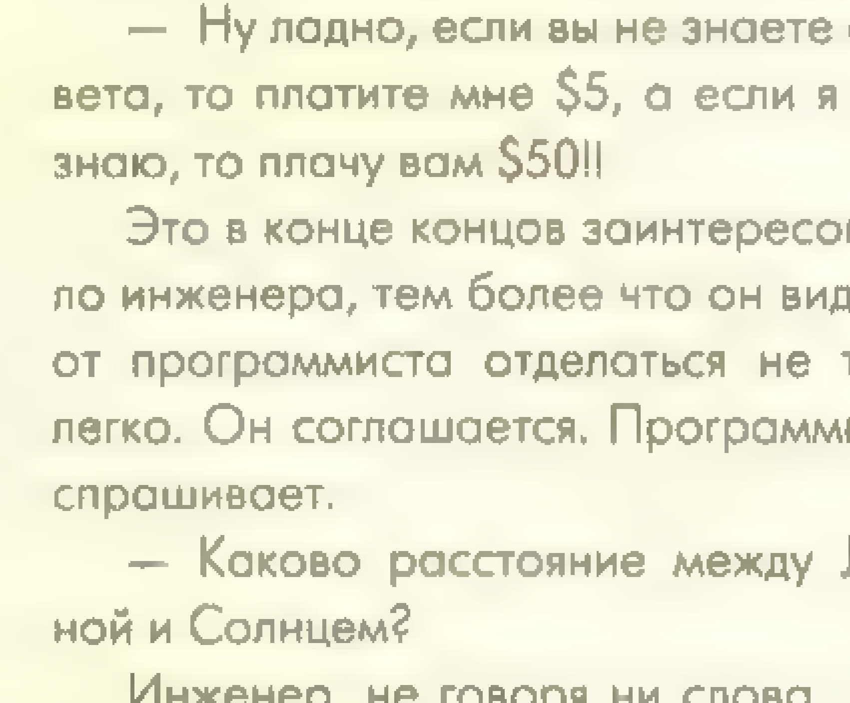


Программист и инженер оказались друг возле друга во время долгого полета из Москвы в Нью-Йорк. Программист обращается к инженеру и спрашивает, не желает ли тот скоротать время игрой в одну занятную игру. Инженеру очень хотелось спать, и он, вежливо отказавшись, прильнул к окну, чтобы хоть немного вздремнуть. Программист же, продолжая настаивать, объясняет, что игра, мол, очень занятная и простая.

— Я задаю вам вопрос, и если вы не знаете ответа, то платите мне пять баксов. А потом вы задаете мне вопрос. Если я не знаю ответа, то плачу, соответственно, пять баксов вам.

Но инженер снова вежливо отказывается и пытается уснуть. Ну, программист уже самозавелся и говорит:

— Ну ладно, если вы не знаете ответа, то платите мне $5, а если я не знаю, то плачу вам $50!!



Это в конце концов заинтересовало инженера, тем более что он видит: от программиста отделаться не так легко. Он соглашается. Программист спрашивает.

— Каково расстояние между Луной и Солнцем?

Инженер, не говоря ни слова, лезет в карман, достает бумажник, вытаскивает $5 и протягивает их программисту. Очередь инженера:

— Что идет вверх на трех ногах, а спускается на четырех? — спрашивает он программиста и отворачивается к окну.

Программист ошалело на него посмотрел и достает свой лэптоп. Прошелся по всем своим поисковым системам. Ничего. Тогда подключается к бортовому телефону, рыщет по Интернету, прочесал всю библиотеку Конгресса. Ничего. Посылает е-мейлы всем своим сотрудникам с запросом. Ничего. Через час он будит инженера и дает ему $50. Инженер аккуратненько свернул деньги, положил их в кармашек и повернулся к окну спать. Ничего не понимающий программист, трясет инженера за плечо и спрашивает:

— Так какой же все-таки ответ??!!!!

Не говоря ни слова, инженер достает свой кошелек, дает программисту пять баксов и поворачивается к окну, чтобы докемарить до Нью-Йорка



Умер программист, попал на небо. Подходит к нему архангел и говорит:

— Жил ты неправедно, но и грешил немного, так что сам выбирай, куда тебя — в компьютерный рай или в компьютерный ад.

Подумал, подумал программист и говорит:

— А покажите мне рай.

Ему показывают крутейший компьютерный центр, там разные компы навороченные, мультимедиа всякие, сервера крутые. И говорит ему архангел:

— Будешь ты тут юзером.

Понравилось это программисту, и он просит показать ему ад. На что архангел отвечает:

— Это здесь же, только будешь ты системщиком.



Фидошник пишет объявление в конфу:

— Девушки, выходите за меня замуж! Стране нужны хакеры.

Возникает флайм:

— Девушки, не верьте ему, он вас сломает, хакнет и выложит на ББС с паролем общего доступа, а потом и и вообще бросит.

— Это все ничего... Он вас еще и вирусом заразит...



Хакер читает внуку сказку:

— "...Стал он кликать золотую рыбку."

— Деда, а почему рыбку?

— А потому, дружок, что мышек тогда еще не было.



На днях суд города Сан-Франциско приговорил хакера Гойко Митича к десяти годам лишения свободы. Сейчас он уже отбывает наказание в колонии "Прииск Счастливый" штата Аляска. По данным центрального компьютера полиции, завтра, в 12:00, полностью отбыв срок наказания, он выходит на свободу.

Ни к селу ни к городу

Родительское собрание для ограниченного круга лиц (DOOMер, DOOMер-младший и директор). Директор:

— Я должен с вами побеседовать об аморальном поведении вашего сына на переменах. Он только и делает, что бегает за девочками!

DOOMер:

— ПоDOOMаешь, все нормальные парни в его возрасте бегают за девчонками!

Директор:

— С бензопилой???!!!



Умер Билл Гейтс, предстал перед архангелом Петром.

— Ну, что скажешь в свое оправдание? — сурово спросил Петр, покручивая на пальце ключи от Рая

— Я осчастливил все человечество!

— Это как?! — удивился Петр.

— Ну, так ведь умер!



Просыпаются утром парень с девушкой, грустный серый осенний день. Подходят к окну.

Девушка:

— Какой сегодня серый день...

— Палитра слетела...



OS/2 — "полуось".

PS/2 — ???



CPU not found. Press any key for software emulation.



— Не засоряйте эху, пожалуйста! — попросил экскурсовод веселых туристов, кричащих в Великий Каньон.



Каждой твари по Нетвари!!!



Not tonight, dear. I have a modem.



Садится на монитор муха — судорожно пытаюсь согнать "мышиным" курсором.



— Я тут как-то прочитал в конфе про страшный вирус, который передается по почте. И вспомнил, как я читал про вирус, который каким-то хитрым образом сажает трубу у кинескопа.

— Не, мужик, я про другой вирус слыхал. Перехватывает он, значит, мыша, захлестывает ейным шнурком программера за шею, и ну душить, понимашь. Во-о-о-о!



Приходит к новому русскому в офис дама и говорит:

— Я из детского интерната, помогите чем можете, типа спонсорская помощь.

Новый подумал и спросил недоверчиво.

— А что, ваш интернат только для детей-сирот?

— Да.

— А какой адрес у вашего интерната?

— Такая-то улица, такой-то дом!

— Ты че, чувиха, за лоха меня держишь? Каждый знает, что в интернате все адреса начинаются с http://www!



Старый ветеран, стоя в очереди у магазина, ругается:

— Поразвелись, тут, понимаешь, всякие брокеры, хакеры, в магазинах ничего не купишь.



Штирлиц пишет статью в телеконференцию: "Hi, All...", но потом быстро исправляет на "Hi Hitler!!!"



— О, у меня хороший пылесос, — говорит клиент.

— Да какая разница, какой, — отвечает приятель.

— Ну, ты не прав, — говорит клиент. — Вот ты ценишь хороший компьютер. А это — хороший пылесос.

— А-а, — протягивает приятель и берет упомянутый пылесос в руки, — Пентиум.



Приезжают американцы к нам и спрашивают:

— Вы с какого возраста детей учите на компьютерах работать?

Наши отвечают:

— С первого класса!

Американцы:

— Ух ты, а можно посмотреть?

Приводят американцев в первый класс. На парте стоят четыре компьютера. Учительница говорит:

— Петров, возьми один компьютер и поставь его на подоконник. Дети, сколько компьютеров осталось? ▲



[illegible]

ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ

Уважаемые читатели! Мы продолжаем ведение конкурса "Пять турнирных задач", предназначенного для поклонников великой игры Magic: The Gathering.

Напоминаем, что основной смысл конкурса — это не только дать вам возможность выиграть выставленные на призы бустеры и обогатить этим свою коллекцию карт "Магии", но и приобрести либо проверить свои познания.

Первые две задачи относятся к числу легких. Третья и четвертая — средней сложности. Последняя, которую мы назвали в духе идущего сейчас на экранах России кинофильма (любопытно, сколько же там всего серий и, соответственно, невыполнимых миссий будет?..), относится к разряду сложных и заставит немало попотеть даже тех, кто серьезно разбирается в игре и часто принимает участие в турнирах.

[illegible]

Описания карт, участвующих в задачах, приводятся отдельным блоком. Плюс можете воспользоваться программой Magic Suitcase, содержащей описания всех карт Magic: The Gathering. Программа находится на прилагаемом к журналу компакт-диске, за исключением сетов Nemesis и Prophecy, которые мы сможем положить только со следующего номера.

В этом номере мы решили посвятить ежемесячные задачи недавно вышедшему сету Prophecy, поэтому в каждом условии приводятся карты из этого набора. Во всех случаях предполагается, что, кроме описанных, никаких действий не происходит и вся приводимая информация является полной

1. "Судья!!!.."

У противника две жизни, вы в его землю кидаете Despoil, а он, показывая на свой Circle of Protection: Black, поворачивает одну землю и говорит, что предотвращает урон от Despoil. Тут рядом стоящий судья говорит, что... Что он говорит?

2. Острый и ошеломляющий хвост

Противник говорит ну очень противное заклинание, оставляя себе одну землю неповернутой, потому как он видит у вас в игре Spiketail Hatchling. Но у вас на руке еще Counterspell (который вам очень не хочется тратить, но, может быть, придется) и Daze, а также имеется две неповернутых земли Как тут правильно действовать?

3. Намордник на Пигмее

Вы нейтрализовали Pygmy Razorback противника, повесив на него Muzzle. Идет его ход. И тут он вдруг прется этим Razorback в атаку. Вы немного думаете, потом, недоумевая, ставите на блок Horned Troll и поворачиваете одну зеленую землю за его регенерацию — на всякий случай. Эта земля была последней неповернутой с вашей стороны, и противник колдует Wild Might на Pygmy Razorback, потом спрашивает, можно ли поместить урон в цепочку. Вы, опять же недоумевая, (Muzzle-то висит!), говорите, что да, больше никаких действий вы не собираетесь делать. После взаимонанесения урона противник колдует Withdraw, показывая на своего Razorback как на первую цель, и на вашего Horned Troll — как на вторую. Что потом происходит?

4. Гнать Волну

У вас на столе существа Thresher Beast и Agent of Shauku, а также энчант Sustenance и артефакты Panacea и Flowstone Armor. Помимо этого, имеется шесть неповернутых земель. У противника на столе только Ribbon Snake. Он кидает Wave of Reckoning, надеясь убить ваши существа. Какая самая правильная последовательность ваших действий?

5. Mission Impossible III

У вас на столе лежат энчанты Dual Nature, Fecundity и Overburden. А у противника Aether Flash. Вы решаете сколдовать Spiketail Hatchling, вернув себе на всякий случай несколько земель в руку, чтобы сбрасывать их в случае чего под три Foil, которые у вас тоже на руках. Да и карты лишние от Fecundity не помешают. Что произойдет?

[illegible]

1. Для победы требуется правильно ответить на все пять задачек. Во вторую очередь будет учитываться время высылки ответов.

2. Правильное решение подразумевает четкое объяснение последовательности действий, с учетом приоритетов (где это важно) и построения цепочек. Предполагается также, что противник будет, в свою очередь, действовать оптимальным образом. Еще раз: *оптимальным образом!* Не считайте противника за идиота, который сам подставится под удар Считайте, что он правильно среагирует на любые ваши действия. В ответах на задачи, опубликованные в прошлом номере, это учитывалось далеко не всеми. В последней задаче — пятой — противник у многих, если вдуматься, вообще камикадзе получился. Либо ненормальный, который напрочь не видит происходящего на поле, — одно из двух. Впрочем, не будем ничего раскрывать раньше времени: ответы на задачи прошлого номера появятся, соответственно, в следующем.

3. Ответы высылайте либо по обычной почте, либо по электронной. Но во втором случае вы получаете один день штрафа.

Адрес редакции: 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, корп. 5, оф. 415.

E-mail: editor@igromania.ru.

4. Конкурс проводится до конца августа Имена победителей и ответы на задачки будут опубликованы в сентябрьском номере "Игромании"

5. *Призовой фонд — 15 бустеров.* Победители могут выбрать, из каких сетов они желают получить бустеры: Urza's Saga, Urza's Destiny, Classic 6th Edition, Mercadian Masques, Nemesis, Prophecy.

Первое место — 5 бустеров.
Второе место — 4 бустера.
Третье место — 3 бустера.
Четвертое место — 2 бустера.
Пятое место — один бустер.

AEther Flash
2, Enchantment
Whenever a creature comes into play, AEther Flash deals 2 damage to it

Agent of Shauku
1, 1/1
<1, Sacrifice a land>: Target creature gets +2/+0 until end of turn.

Circle of Protection: Black
1, Enchantment
1 Prevent all damage against you from one black source. If a source deals damage to you more than once in a turn, you may pay 1 each time to prevent the damage

Counterspell
, Instant
Counter target spell

Daze
1, Instant
You may return an island you control to its owner's hand instead of paying Daze's mana cost
Counter target spell unless its controller pays 1

Despoil
3, Sorcery
Destroy target land. That land's controller loses 2 life

Dual Nature
4, Enchantment
Whenever a creature card comes into play, its controller puts a creature token into play, treat this token as a duplicate of the creature. Whenever a creature card leaves play, destroy all tokens with the same name as that creature. If Dual Nature is removed from play, remove all token creatures created by Dual Nature from the game

Fecundity
2, Enchantment
Whenever a creature is put into a graveyard from play, that creature's controller may draw a card.

Flowstone Armor
3, Artifact
You may choose not to untap Flowstone Armor during your untap step
2, : Target creature gets +1/-1 as long as Flowstone Armor remains tapped

Foil
2, Instant
You may discard an island and another card from your hand instead of paying Foil's mana cost
Counter target spell

Horned Troll
2, Creature — Troll, 2/2
: Regenerate Horned Troll

Muzzle
1, Enchant Creature
Prevent all damage that would be dealt by enchanted creature

Overburden
1, Enchantment
Whenever any player puts a creature card into play, that player returns a land he or she controls to its owner's hand

Panacea
4, Artifact
X X, : Prevent the next X damage that would be dealt to target creature or player this turn

Pygmy Razorback
1, 2/1
Trample

Ribbon Snake
1, Creature — Snake, 2/3
Flying
2 Ribbon Snake loses flying until end of turn. Any player may play this ability

Spiketail Hatchling
1, Creature — Drake, 1/1
Flying

Sustenance
1, Enchantment
<1, Sacrifice a land>: Target creature gets +1/+1 until end of turn

Thresher Beast
3, Creature — Beast, 4/4
Whenever Thresher Beast becomes blocked, defending player sacrifices a land

Wave of Reckoning
4, Sorcery
Each creature deals to itself damage equal to its power

Wild Might
1, Instant
Target creature gets +1/+1 until end of turn. That creature gets an additional +4/+4 until end of turn unless any player pays 2

Withdraw
, Instant
Return target creature to its owner's hand. Then return another target creature to its owners hand unless its controller pays 1.

Задачи составил Саша Яценко (a.y@softhome.net). Организация конкурса — DeD-21 (dekaadr@softhome.net)
Призы предоставляются элитным клубом "Даймонд XXI век" (www.diamond21.ru).
Если вы приобщились к игре Magic: The Gathering и желаете узнать больше и научиться большему, "Игромания" рекомендует вам начать посещать игровые клубы "Магии". Только там вы поймете, чем в действительности является Magic: The Gathering, и научитесь правильно составлять колоду. И еще, помимо многого прочего: если вы обратитесь в клуб "Даймонд XXI век", то сможете приобрести любые карты, которые вам захочется, а заодно получить совет, какие карты являются игробельными (а это далеко не все карты) и в каких колодах.

КРОССВОРД

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. Что объединяет Grim Fandango, Full Throttle и The Longest Journey? **5.** Одна из рас в Третьих Героях. **9.** Там же: пристройка для церберятника. **12.** Очень кровавый" 3D Action, от которого многого ждали, но о котором забыли сразу после появления демо-версии... **13.** Популярнейший красный инстант в MTG. Еще — игра, являющаяся идейной предтечей Thief (одно из слов). А еще — это по-нашему! **15.** Там вы выступали в роли управляющего больницей (одно из слов). **16.** Юнит из Dune 2000, для производства которого требуется Starport. **18.** Компания, выпускающая преимущественно авиасимы и варгеймы; из последних выпущенных игр можно отметить авиасим Enemy Engaged. **20.** Гм... ну, последний Quake! **21.** Место, где многие уже давно видят Лариску (слово имеет прямое отношение к названию игры). **23.** Главное орудие труда для эльфов и прочих стреломечущих образчиков фэнтезийной (и не только) культуры. **25.** Главного героя этой игры звали Майк ЛеРой. **27.** Полагаю, всем вам знаком девиз (или... призыв?), начертанный на плакате этой игры: "Have you ***ned today?". Помните — там еще секс-бомбочка в красном и с пулеметом в руках сфотографирована? **29.** Сооружение в Majesty, необходимое для того, чтобы приманить эльфов (одно из слов). **31.** Магический уровень в Might&Magic. **34.** Зверюга из Diablo, пользовавшая кислоту в качестве плевательной смеси (одно из слов). **35.** Популярный man, герой комиксов, а также игр (ключевое слово-приставка к слову man). **36.** Крофтверная компания. **37.** Режим игры в Half-Life, исключая дефматч и сингл. **39.** Весьма неплохой провайдер (рекомендую, кстати), реклама которого постоянно фигурирует в журнале. **40.** Мусорница для использованных карт в MTG и сооружение в Третьих Героях. **41.** Кем является любой из A.I.M. в Jagged Alliance?

ПО ВЕРТИКАЛИ:

2. Лет пятнадцать и даже больше назад это была культовая игра. Почти конкурент Тетриса. **3.** И снова Герои: обиталище глазастиков (одно из слов). **4.** C**** dot Com — разработчики стратегического экшена Golgotha, умершего, но породившего много интересных явлений в Сети. **6.** **** Eden. **7.**

Класс практикующего магию персонажа в играх. **8.** Местечко во Вторых Героях, позволяющее превращать войска в очки экспы. **10.** Сооружение у GDI, ставящее непреодолимое наземное защитное поле (одно из слов). **11.** Персонаж в Hexen II. **14.** 3D Action на Диком Западе. **17.** Гадостный притон азартных игр в Majesty (одно из слов). **19.** Нора для василисков в Третьих Героях (одно из слов). **22.** Известнейший шахматный симулятор (ключевое слово названия). **24.** Летающий юнит в TA: Iron Plague. **26.** Игровая система, в рамках которой реализован настольный вариант Diablo II. **28.** Сооружение для производства разведчиков, несущих кораблей и "Арбитров" в Starcraft. **30.** Одна из частей разделившегося Parallax (авторы Descent). **32.** Крезовый автомобильный экшен, содержавший также элемент обычного 3D экшена (выбираешься из машины и пошел косить всех, на своих двоих передвигаясь...). **33.** Отнюдь не Intel. **35.** Четверорукая бестия из Mortal Kombat. **38.** Объединение независимых разработчиков.

КОММЕНТАРИИ:

1. Все слова, зашифрованные в Кроссворде, даны на английском языке.
2. Ответы на Кроссворд будут опубликованы в августовском номере (вместе с ответами по предыдущему Кроссворду, который был с призами).
3. Кроссворд составил **DeD-0** *(dekaadr@softhome.net).* ■



Недавно мы передислоцировались в новый регион славного города Москва. Всем, кто жаждет нас посетить, следовать по прочерченному слева от этого сообщения маршруту.

РАСПРОСТРАНИТЕЛИ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

Москва

ООО ТД "Паблик пресс", т. 253-44-34
ООО "АП "Ода", т. 974-21-32
ООО "Логос-М", т. 974 -21-31
ЗАО "АРИА — АиФ", т. 928-49-30
ООО "Пресса М", т. 195-69-61
ООО "ДМ-пресс" , т. 178-97-18, 92-44
ЗАО "Центр прессы", т. 261-05-08
ООО "Книга-сервис", т. 129-29-09
ООО "Холдинговая компания Сегодня-пресс", т. 219-74-70
ЗАО "Сейлз", т. 962-93-12
ЗАО КММП "Метрополитеновец", т. 277-90-57
ИИФ "Спрос-Конфоп", т. 298-59-74
ООО "Титул-пресс", т. 299-9426
Агентство "Тверская, 13", т. 211-3033
ООО "Роспресс", т. 211-1265

Владимир

ООО "Агентство КП-Владимир", т. 34-25-38

Екатеринбург

"Агентство КП. Газеты в розницу", т. 55-13-95
ТОО "Предприятие Роспечать"

Мурманск

ООО Агентство "КП Арктика", т. 47-39-98

Нижний Новгород

ООО "Шанс Пресс", т. 40-85-80
ООО "ТД Пресс", т. 36-60-05

Новосибирск

ЗАО Сибирское агентство "Экспресс", т. 23-15-13
ООО "Топ-книга", т. 36-10-28

Оренбург

"КП в Оренбурге" , т. 77-06-80

Санкт-Петербург

ООО "Метропресс", т. 275-38-86

Челябинск

ЧП Федоринин К. Е., т. 66-62-21

Чита

ОО "Компьютер и мы", т. 32-56-08

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ "ИГРОМАНИЯ"

Вы можете подписаться на журнал "Игромания" на три (с сентября 2000 г. по ноябрь 2000 г.) или на шесть месяцев (с сентября 2000 г. по февраль 2001 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки **до 8 сентября**. Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

Получатель вашего платежа – ООО "Игромания-М", ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049 в Отделении № 1 АКБ "Металлинвестбанк", корр./сч. 30101810100000000163, БИК 044585163

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: "Редакционная подписка на журнал "Игромания" на 6 месяцев (сентябрь — февраль)" и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите **до 11 сентября** в редакцию по адресу: 109559, Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, офис 455, "Игромания". Также принимаются отправления по факсу.

Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 975-7409, тел.: 975-7410.

Руководства и прохождения

ACE VENTURA	№11'98
AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	№11,12'99; ЛКИ-7
AGE OF WONDERS	№1'00; ЛКИ-8
ALIEN EARTH	№5'98; ЛКИ-1
ALIENS VERSUS PREDATOR	№7'99; ЛКИ-7
AMERZONE	№10'99
ANCIENT EVIL	№11'98
APACHE-HAVOC	№3'99
ARMOR COMMAND	№5, 6'98; ЛКИ-2
ARMORED FIST 3	№12'99
BALDUR'S GATE	№3'99; ЛКИ-4
BALDUR'S GATE : TALES OF THE SWORD COAST	№6'99; ЛКИ-5
BATTLEZONE	№8'98; ЛКИ-2
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	№4'99; ЛКИ-4
BLOBJOB, The	№4'99
BLOOD 2: THE CHOSEN	№3'99; ЛКИ-4
BRAVEHEART	№9'99; ЛКИ-6
C&C: TIBERIAN SUN – FIRESTORM	№4'00; ЛКИ-8
C&C: TIBERIAN SUN	№10,11'99; ЛКИ-6
CAESAR 3	№12'98
CART PRECISION RACING	№5'98
CITY OF LOST CHILDREN, The	№1'97
CIVILIZATION: CALL TO POWER	№5'99; ЛКИ-5
CIVILIZATION: TEST OF TIME	№9'99; ЛКИ-7
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	№9'98; ЛКИ-2
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC	№2'00; ЛКИ-8
CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS	№11'99; ЛКИ-7
DAIKATANA	№6'00
DARK COLONY	№3'97
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT	№3'97; ЛКИ-1
DARKSTONE	№9'99; ЛКИ-6
DEATHTRAP DUNGEON	№8'98; ЛКИ-2
DEMISE: RISE OF THE KU'TAN	№3'00; ЛКИ-8
DESCENT 3	№9'99; ЛКИ-6
DESCENT FREESPACE 2	№11'99; ЛКИ-7
DIE HARD TRILOGY 2	ЛКИ-8
DINK SMALLWOOD	№7'98; ЛКИ-2
DISCWORLD: NOIR	№9'99; ЛКИ-6
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11'98
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME	№9'99; ЛКИ-6
DREAMS TO REALITY	№9'98; ЛКИ-2
DUNGEON KEEPER 2	№7,8'99; ЛКИ-6
DUNGEON KEEPER	№3'97; ЛКИ-1
ENEMY INFESTATION	№12'98
EUROPEAN AIR WAR	№4'99
EVOLVA	№6'00
F1 RACING SIMULATION	№6'98
F-16: AGGRESSOR	№4'99
F-22 LIGHTING 3	№7'99; ЛКИ-5
FAIRY TALE ADVENTURE 2	№7'98; ЛКИ-2
FIFTH ELEMENT, The	№11'98
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4'99
FIGHTING FORCE	№6'98; ЛКИ-2
FINAL FANTASY VII	№5'99; ЛКИ-4
FINAL FANTASY VIII	№3'00, ЛКИ-8
FLIGHT SIMULATOR 2000	№11'99
FLIGHT UNLIMITED III	№10'99; ЛКИ-7
FLY!	№9'99; ЛКИ-7
FLYING CORPS GOLD	№5'98
FORCE 21	№9'99
GRIM FANDANGO	№12'98
GROMADA	№6'99; ЛКИ-6
HEART OF DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
HEAVY GEAR 2	№8'99; ЛКИ-6
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III	№4'99; ЛКИ-7
HIDDEN & DANGEROUS	№8'99, ЛКИ-5
HOMEWORLD	№12'99; ЛКИ-7
IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION	№6'99; ЛКИ-7
IMPERIALISM	№6'98; ЛКИ-2
IMPERIUM GALACTICA II	№5'00
INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	№11, 12'98

INTERSTATE' 76	№1'97
INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS	№4'00; ЛКИ-8
JAGGED ALLIANCE 2	№8'99; ЛКИ-5
JANE'S FLEET COMMAND	№6'99; ЛКИ-5
KINGPIN: LIFE OF CRIME	№8'99; ЛКИ-5
KKnD (Krush, Kill 'n' Destroy)	№1'97
KKnD 2: KROSSFIRE	№9, 11'98
LAMENTATION SWORD	№6'99
LANDS OF LORE III	№5'99
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	№11'99; ЛКИ-7
LIATH	№3'99
LITTLE BIG ADVENTURE 2: TWINSEN'S ODYSSEY	№3'97; ЛКИ-1
MAGIC: THE GATHERING	№3'97
MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM	№4'00; ЛКИ-8
MALKARI	№6'99; ЛКИ-5
MDK (Murder, Death, Kill)	№1'97
MDK 2	№6'00
MECH COMMANDER	№11, 12'98
MECHWARRIOR 3	№7'99; ЛКИ-6
MESSIAH	№5'00
MIDTOWN MADNESS	№7'99
MIG ALLEY	№9'99
MIGHT & MAGIC VI	№7, 8'98; ЛКИ-2
MIGHT & MAGIC VIII	№3,4'00; ЛКИ-8
MIGHT& MAGIC VII	№7,8'99; ЛКИ-5
MORPHEUS	№12'98
MORTAL COMBAT 4	№8'98; ЛКИ-2
MOTO RACER	№1'97
NASCAR REVOLUTION	№4'99
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	№7'99
NHL 2000	№10'99
NITRO PACK FOR INTERSTATE '76	№5'98
NOCTURNE	ЛКИ-7
NOX	№3'00; ЛКИ-8
OF LIGHT AND DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
OMICRON: THE NOMAD SOUL	№12'99; ЛКИ-7
OUTCAST	№8'99; ЛКИ-7
OUTLAWS	№1'97
OUTWARS	№6'98; ЛКИ-2
PANZER COMMANDER	№9'98; ЛКИ-2
PANZER GENERAL 2	№3'97
PHARAOH	№12'99; ЛКИ-7
PLANESCAPE TORMENT	№2'00; ЛКИ-8
PRINCE OF PERSIA 3D	№10, 11'99; ЛКИ-7
QUAKE II MISSION PACK: GROUND ZERO	№11'98
QUAKE III: ARENA	№2'00; ЛКИ-8
QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE	№3'99
REAH: THE FACE UNKNOWN	№3'99
RED BARON 2	№5'98
REDGUARD	№2, 3'99
REDLINE: GUNG WARFARE 2066	№6'99; ЛКИ-5
REDNECK RAMPAGE	№1'97
REMEMBER TOMORROW	№7'98; ЛКИ-2
REQUIEM: AVENGING ANGEL	№5'99; ЛКИ-5
RESIDENT EVIL 2	№4'99; ЛКИ-4
REVENANT	№12'99; ЛКИ-7
RE-VOLT	№9'99
RIANA ROUGE	№6'98
ROLLERCOASTER TYCOON	№4'99; ЛКИ-4
SANITARIUM	№7'98; ЛКИ-2
SEVEN KINGDOMS 2	№10'99
SHADOW COMPANY	№11'99
SHADOWMAN	№11'99
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	№3'99; ЛКИ-4
SILVER: THE EPIC ADVENTURE	№6'99
SIMCITY 3000	№4'99; ЛКИ-4
SIMS, THE	№3'00; ЛКИ-8
SINISTAR: UNLEASHED	№10'99
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY	№5'98; ЛКИ-1
SPORT CARS GT	№6'99
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	№7'99

STAR TREK: STARFLEET COMMAND	№10'99
STAR WARS EP. I: THE GUNGAN FRONTIER	№7'99
STAR WARS EP. I: THE PHANTOM MENACE	№6'99; ЛКИ-5
STAR WARS: REBELLION	№5'98
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	№5'99; ЛКИ-5
STARCRAFT	№5'98; ЛКИ-1
STARCRAFT: BROOD WAR	№3'99; ЛКИ-4
STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND	№6'98
STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD	№10'99
SU-27 FLANKER 2.0	№12'99; ЛКИ-7
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4'99
SYMBIOCOM	№4'99
SYSTEM SHOCK 2	№10'99; ЛКИ-6
TEX MURPHY: OVERSEER	№7'98; ЛКИ-2
THE LONGEST JOURNEY	№6'00
THEME HOSPITAL	№1'97; ЛКИ-1
THIEF II: THE METAL AGE	№5'00
TOCA 2 TOURING CARS	№6'99
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	№12'99; ЛКИ-7
TOMB RAIDER 3	№4'99; ЛКИ-4
TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION	№1, 2'00; ЛКИ-8
TOTAL AIR WAR	№12'98
TOTAL ANNIHILATION: IRON PLAGUE	№4'00; ЛКИ-8
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	№8'99; ЛКИ-6
TRAITORS GATE	№12'99
TRESPASSER	№12'98
TUROK: DINOSAUR HUNTER	№7'98; ЛКИ-2
TZAR: THE BURDEN OF THE CROWN	№2'00; ЛКИ-8
U.F.O.s	№5'98; ЛКИ-1
UBIK	№7'98; ЛКИ-2
ULTIMA IX: ASCENSION	№1'00; ЛКИ-8
UNREAL TOURNAMENT	№2'00
UNREAL	№7, 8'98; ЛКИ-2
URBAN CHAOS	№2'00; ЛКИ-8
WAR INC.	№3'97
WARHAMMER 40K : RITES OF WAR	№9'99; ЛКИ-6
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4'99; ЛКИ-4
WARHAMMER: DARK OMEN	№6'98; ЛКИ-2
WARZONE 2100	№5'99; ЛКИ-5
WET: THE SEXY EMPIRE	№6'98; ЛКИ-2
WHEEL OF TIME	№1'00; ЛКИ-8
WILD METAL COUNTRY	№6'99; ЛКИ-7
WING COMMANDER: SECRET OPS	№11'98
WORLD WAR II FIGHTERS	№3'99
WORMS: ARMAGEDDON	№4'99
X-COM: INTERCEPTOR	№9'98; ЛКИ-2
X-WING vs. TIE FIGHTER	№1'97
ZORK: NEMESIS	№5'98
АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	№5'99; ЛКИ-5
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ	№6'98; ЛКИ-2
АЦТЕК: ПРОКЛЯТИЕ ЗОЛОТОГО ГОРОДА	№2'00; ЛКИ-8
АЦТЕКИ: БИТВЫ ИМПЕРИЙ	№10, 11'99
АЭРОПОРТ	№5'00
БАШНЯ ЗНАНИЙ 2: ОСТРОВ ДРАКОНОВ	№9'99
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 2	№5'98; ЛКИ-1
В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ	№4'99
ГОРЬКИЙ-17	№12'99; ЛКИ-7
ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА	№12'98
ЗАТЕРЯННЫЙ МИР	№6'00
КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ	№10'99; ЛКИ-6
НЕ ТОРМОЗИ	№4'99
НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ	№3'99
НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА	№7'99
НОВЫЕ БРЕМЕНСКИЕ	№5'00
ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ	№12'99; ЛКИ-7
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА	№9'98; ЛКИ-2
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК	№5'99
РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС	№4'99; ЛКИ-4
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2	№6'98; ЛКИ-2
ШИЗАРИУМ	№5'99; ЛКИ-5

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал "Игромания"

- ❑ на 3 месяца (сент. — ноябрь включительно) — 111 руб.
- ❑ на 3 месяца (сент. — ноябрь включительно) с CD-ROM — 186 руб.
- ❑ на 6 месяцев (сент. — февраль включительно) — 222 руб.
- ❑ на 6 месяцев (сент. — февраль включительно) с CD-ROM — 372 руб.

Фамилия, имя, отчество ______________________

Точный адрес: индекс ______________________

область (край, район) ______________________

город ______________________

улица ______________________

дом/квартира ______________________

Без квитанции об оплате недействителен!

Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!

Цены указаны без учета стоимости доставки!



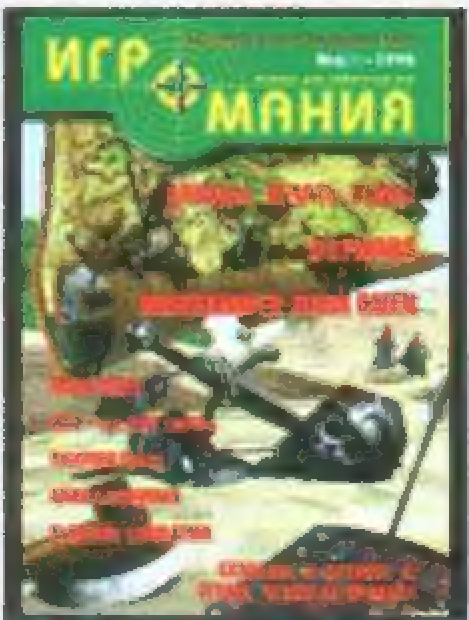
1 `97 – 5 р.



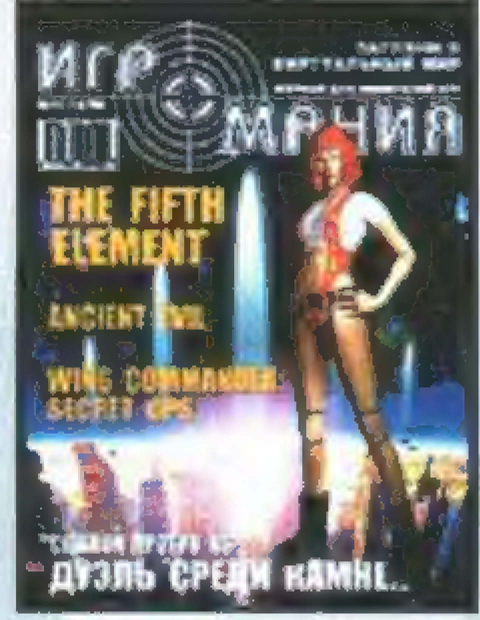
3 `97 – 5 р.



5 `98 – 10 р.



6 `98 – 10 р.



11 `98 – 10 р.



12 `98 – 10 р.



3 `99 – 20 р.
с CD–ROM – 32 р



4 `99 – 20 р.



5 `99 – 20 р.
с CD–ROM – 32 р



6 `99 – 20 р.
с CD–ROM – 32 р



7 `99 – 25 р.
с CD–ROM – 37 р



8 `99 – 25 р.
с CD–ROM – 37 р



9 `99 – 25 р.
с CD–ROM – 37 р



10 `99 – 25 р.
с CD–ROM – 37 р



11 `99 – 30 р.
с CD–ROM – 42 р



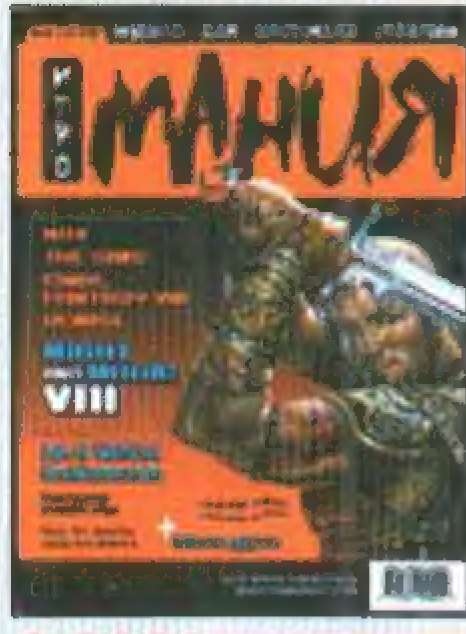
12 `99 – 30 р.



1 2000 – 35 р.



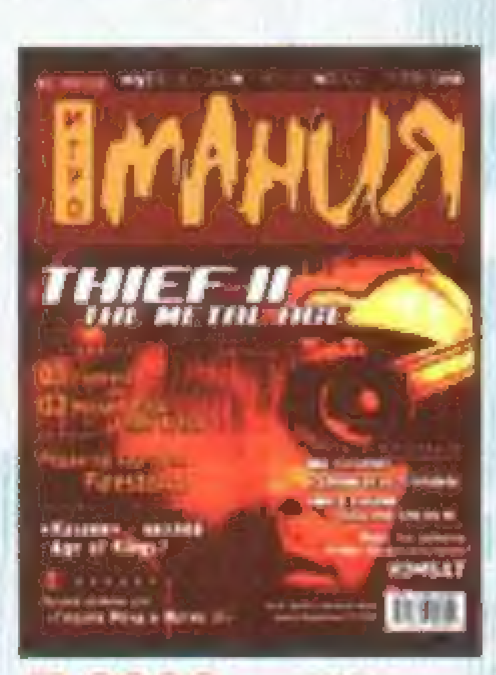
2 2000 – 35 р.
с CD–ROM – 47 р



3 2000 – 35 р.
с CD–ROM – 47 р



4 2000 – 35 р.
с CD–ROM – 47 р



5 2000 – 35 р.
с CD–ROM – 47 р



6 2000 – 35 р.
с CD–ROM – 47 р

Внимание!

Книги «Место действия: Вавилон-5», «Лучшие компьютерные игры» и старые номера «Игромании» можно купить в редакции (в 20 минутах ходьбы от м. Люблино), предварительно сделав заказ с 10.00 до 17.00 по тел. **(095) 975-7409**, **975-7410** или приобрести наложенным платежом (вы будете платить на почте при получении).



«Место действия: «Вавилон–5» – 40 р



Выпуск №2 – 45 р.



Выпуск №5 – 45 р.



Выпуск №6 – 45 р.



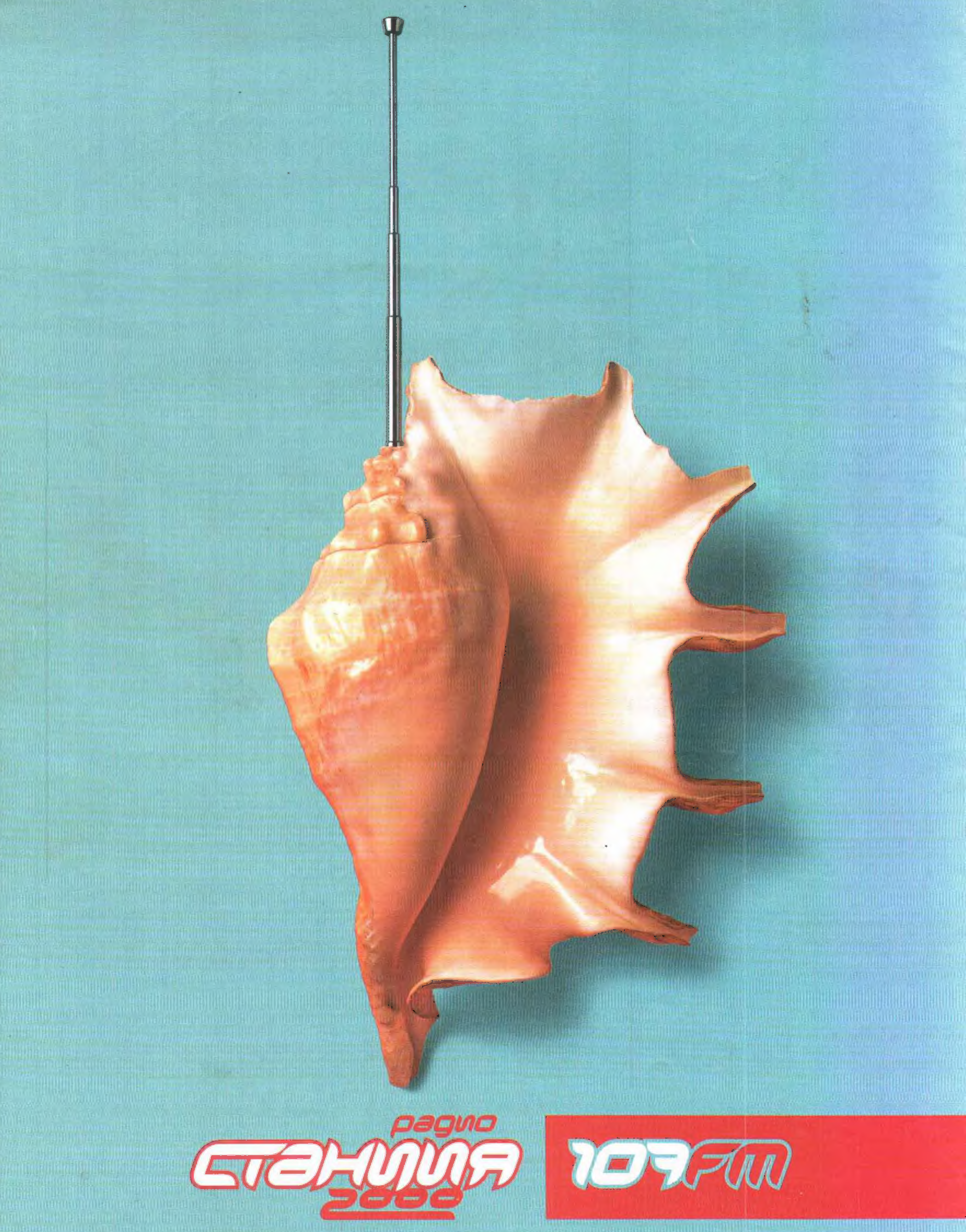
Выпуск №7 – 45 р.



Выпуск №8 – 45 р.

Заявки направляйте по адресу:
105043, г. Москва, Е-43, а/я 55, Коломийцу Д. В.
Или электронной почтой: **kolo@igromania.ru**.
Стоимость пересылки около **30 р.**

Москвичи могут оформить заказ на доставку книги и журналов на дом. Стоимость доставки от **20 р.**


радио
СТАНЦИЯ
2000
107FM
сегодня музыка звучит так!
ФОТОГРАФ К. ПОПОВ